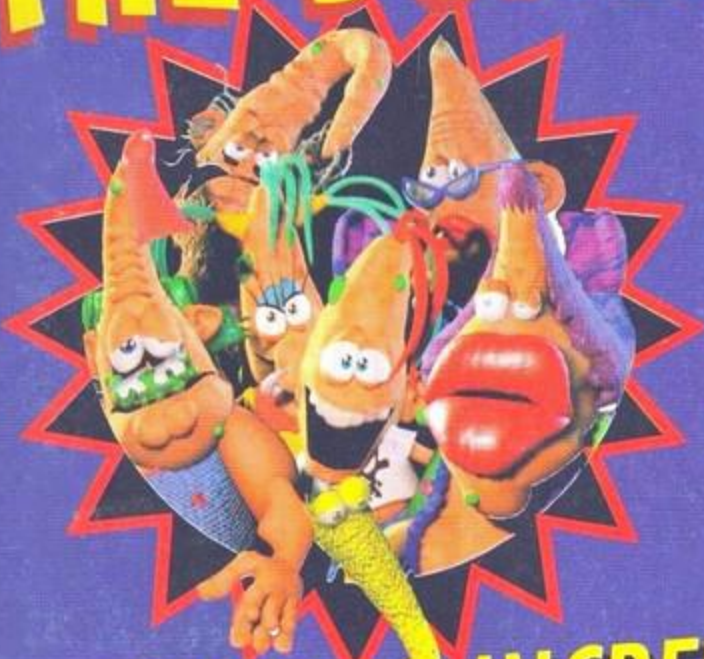
SPECIALE REGALI DI NATALE!
10 PAGINE DI CONSIGLI PER I VOSTRI ACQUISTI!
K
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELE
Anno VIII n. 11 - NOVEMBRE 1996 - L. 6.000
CD-ROM
DOWN IN THE DUMPS
UN VIAGGIO INCREDIBILE NEL MONDO DEI RIFIUTI!
FABLE
UN ADVENTURE FAVOLOSO!
L'ULTIMO CAPOLAVORO FIRMATO "CORE"!
TOMB RAIDER
50 Pagine di recensioni
ISSN 1122-1313
60011
9 771122 131002
• DOWN IN THE DUMPS • TIME COMMANDO • TEQUILA & BUM BUM • PANDORA DIRECTIVE • DESTINY • FABLE • LIGHTHOUSE • MUMMY • MECHWARRIOR MERCENARIES • MEGARACE 2 • DAVIS CUP • GENE MACHINE • ASTROROCK • WOODSPELL • ROAD RASH • STAR FIGHTER 3000 • TIMELAPSE • NEED FOR SPEED SE • TOMB RIDER • MONSTER TRUCK • ULTIMATE PINBALL
TNT
SHADOW OF THE COMET
DARK FORCES
URBAN RUNNER
ALL'INTERNO DUE ANTEPRIME DA NON PERDERE: FLYING CORPS E M.A.X.!
DIG
GRANDprix 2
FIFA 96
EA SPORTS

EDITORIALE

STRANO, MA VERO!

LA RICERCA SCIENTIFICA NON HA DUBBI: DOOM FA BENE ALLA SALUTE

Pensavamo di aver chiuso definitivamente l'argomento dei videogames trattati alla stregua di una droga dalla oramai tristemente celebre ricerca del Centro Punto Uno; ma non abbiamo saputo resistere alla tentazione di dare il colpo di grazia a queste discutibili argomentazioni, non con la nostra ennesima levata di scudi (che potrebbe anche suonare un po' di parte...) ma addirittura con i risultati di uno studio del gruppo di ricerca del professor Phil Evans, rettore di Psicologia dell'Università di Westminster. Il Prof. Evans studia da lungo tempo cause ed effetti dello stress e durante una recente conferenza alla British Association for the Advancement of Science ha così raccontato una sua sorprendente osservazione: "*Affrontare avversari armati all'interno di un computer-game può aiutarci a combattere alcune malattie e forme di stress. Abbiamo osservato che i livelli di anticorpi di immunoglobina A contenuti nella saliva crescevano drasticamente dopo che alcune 'cavie' avevano giocato ad un computer-game chiamato Doom, in cui i giocatori devono lottare contro avversari armati all'interno di una sorta di labirinto. La sfida psicologica di tale occupazione è stata confermata dalla crescita dei valori di pressione arteriosa, ma l'intero sistema immunitario ha beneficiato di tale esperienza*".

Tutto ciò è stato regolarmente pubblicato dall'autorevole quotidiano britannico Daily Telegraph, giornale noto per la sua assoluta serietà e rigorosità nella scelta delle notizie da pubblicare. Nessuna possibilità quindi di scambiare questa, che sembra proprio una notizia inventata dal nostro Doomologo Fassina, per una frottola. Per quanto inverosimile, questa è la realtà. Ed ecco serviti i nostri acerrimi censori. Non solo non fanno male, i videogames fanno bene: curano i malati, rinvigoriscono l'economia (già, mi ero dimenticato di segnalarvi che l'industria del 'divertimento elettronico' è l'unica che negli ultimi dodici mesi ha incrementato i livelli di occupazione) e, a questo punto (esageriamo...), saranno l'ancora di salvezza del futuro del nostro mondo.

Scherzi a parte, comunque fa piacere vedere una prestigiosa conferma scientifica di quanto noi sentivamo e sapevamo già: i computer-games non sono assolutamente nocivi, se non per coloro che si rifiutano di capirli, provarli, usarli e divertirsi. E con ciò, categoricamente, caliamo il sipario su questa assurda polemica.

R.Z.

PERGIOCO®

CD ROM PC

I prezzi possono variare,e comprendono IVA.

Titolo	Prezzo
1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
1944: ACROSS THE RHINE	29.900
3 SKULLS OF THE TOLTECS	89.900
3D ULTRA PINBALL	59.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ABSOLUTE PINBALL	69.900
ABUSE	99.900
ACES COLLECTION	49.900
ACTUA SOCCER Italiano	89.900
AD&D CORE RULES	69.900
AFTERLIFE Italiano	84.900
AGE OF RIFLES	89.900
AH-64D LONGBOW Italiano	109.900
AIR BUCKS 1.2	19.900
AIR POWER Italiano	69.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	59.900
ALIEN TRILOGY	89.900
ALIEN VIRUS	49.900
ALIENS Italiano	49.900
ALLIED GENERAL	29.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA	79.900
AMERICAN CIVIL WAR	89.900
APBA PRO BOXING	49.900
AREA 51 Americano	119.900
ASCENDANCY Italiano	99.900
ASSAULT RIGS Italiano	79.900
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER	89.900
ATF Nato Fighters Data Disk	59.900
AZRAEL'S TEAR	89.900
BACK TO BAGHDAD F-16C Italiano	129.900
BAD MOJO	59.900
BATMAN FOREVER	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	89.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Ing	84.900
BENEATH A STEEL SKY	39.900
BERMUDA SYNDROME Man.Italiano	89.900
BETRAYAL AT KRONDOR	19.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
BIOFORGE	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	79.900
BLOCK AND TACKLE	39.900
BOARD & STRATEGY GAMES	19.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	69.900
BROKEN SWORD Inglese	79.900
BROKEN SWORD Man.Italiano	89.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BURIED IN TIME Italiano	99.900
BURN:CYCLE Italiano	49.900
BUSINESS JET	69.900
CAESAR	19.900
CAESAR II	69.900
CAPITALISM	79.900
CARRIERS AT WAR COMPLETE	99.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	34.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHESSMASTER 4000 TURBO	19.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	89.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	109.900
CIV NET	69.900
CIVIL WAR Master Edition	99.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II	89.900
CIVILIZATION II Evolution Dawn	59.900
CLOSE COMBAT Win'95 Inglese	84.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	94.900
COLLEGE SLAM	99.900
COLONIZATION	39.900
COMANCHE 2.0	29.900
COMIX ZONE	69.900
COMMAND&CONQUER Italiano	119.900
COMMAND&CONQUER Commem.Ing	79.900
COMMAND&C /WARCRAFT2 TOOLK.3	29.900
COMMAND&C Command Companion	59.900
COMMAND&C Covert Operations	39.900
COMMODORE 64 ACTION PACK W95	39.900
CONGO Italiano	99.900
CONQUEROR Inglese	59.900
CONQUEST OF NEW WORLD Ing	49.900
CONQUEST OF NEW WORLD Ita	99.900
CRUSADER NO REGRET Italiano	89.900
CYBERIA 2 Resurrection Inglese	99.900
CYBERJUDAS	74.900
CYBERMAGE Italiano	49.900
CYBERSPEED	49.900
CYBERSTORM Win'95	99.900
CYCLONES Italiano	29.900
D	49.900
DAGGER'S RAGE	49.900
DAGGERFALL	89.900
DARK FORCES	49.900
DARK SEED II Americano	99.900
DARKER	59.900
DAVIS CUP TENNIS	69.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DEADLINE Inglese Francese	89.900
DEADLINE Italiano	109.900
DEADLOCK	89.900
DEADLY TIDE Win'95 Inglese	99.900
DEATHKEEP	89.900
DEFCON 5	59.900
DESCENT 2 Italiano	99.900
DESCENT Levels of the World	39.900
DESTRUCTION DERBY	79.900
DETRITUS	39.900
DETROIT	19.900
DEVO SMART PATROL	89.900
DOOM II Italiano	49.900
DOOM DEATH MATCH	59.900
DOOM DEVELOPERS KIT 1	39.900
DOOM TOOLKIT	19.900
DOOM: MASTER LEVELS OF...	59.900
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	84.900
DREAMWEB	49.900
DUKE NUKEM 3D	69.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	59.900
DUKE NUKEM Nuke It	39.900
EARTHSIEGE 1	19.900
EARTHSIEGE 2	74.900
EARTHWORM JIM 1 & 2	69.900
ECCO THE DOLPHIN	89.900
EF2000 Italiano	109.900
EURO SOCCER STARS '96	59.900
EUROPE 2	89.900
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900
EXTREME GAMES Italiano	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	39.900
EYE OF THE BEHOLDER III	29.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
F1 MANAGER	79.900
FADE TO BLACK Inglese	69.900
FANTASY GENERAL	79.900
FAST ATTACK	69.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA SOCCER '96 Italiano	69.900
FINAL DOOM	69.900
FIRE FIGHT Win'95	84.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	59.900
FISTFIGHT	49.900
FLEET DEFENDER & SCENARIO	29.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	29.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Inglese	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Italiano	109.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT ADVENTURES 1	94.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900
FRANKENSTEIN	69.900
FRANKENSTEIN Arcade	10.000
FRONT PAGES FOOTBALL '96	89.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ing	49.900
FULL THROTTLE Inglese	39.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900
GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers	39.900
GEARHEADS	79.900
GENDER WARS	74.900
GENE WARS	99.900
GOBLIIINS 1 & GOBLIINS 2	39.900
GOBLINS 3	19.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Italiano	69.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900
GREAT AIRLINES	69.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	74.900
HARDBALL 4	29.900
HARDBALL 5	79.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HARRIER SVGA	29.900
HARVESTER	99.900
HAWAII SCENERY 5.1	59.900
HELLBENDER Win'95 Inglese	99.900
HERETIC Shadow of Serpent	89.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	89.900
HEXEN (Heretic II)	89.900
HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL	29.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HIND	64.900
HOYLE CLASSIC BOARD GAMES	39.900
I HAVE NO MOUTH&MUST SCREAM	79.900
ICE & FIRE	69.900
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
INCA II Wiracocha	49.900
INDIANA JONES Kit	49.900
INDYCAR RACING	39.900
INFOCOM MASTERPIECES	49.900
INORDINATE DESIRE	39.900
INTERNATIONAL CRICKET '96	79.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	49.900
IRON ASSAULT Italiano	49.900
ISIS	64.900
ISLAND PERIL	49.900
JIMMY WHITE'S SNOOKER	19.900
JOHNNY BAZOOKATONE	59.900
JUDGE DREDD	79.900
KICK OFF '96 Ing + CARD GAME	79.900
KICK OFF '96 Italiano	99.900
KICK OFF 3 EURO CHALLENGE Ita	39.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Italiano	99.900
KINGDOM O' MAGIC	79.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	64.900
LANDS OF LORE	49.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LAS VEGAS 5.0	39.900
LATEX THE GAME	99.900
LEGIONS Italiano	39.900
LEMMINGS & OH NO MORE...	29.900
LEMMINGS 2 the Tribes	29.900
LEMMINGS PAINT BALL Win'95	79.900
LIGHTHOUSE The Dark Being	109.900
LINKS 386 CD	34.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	59.900
LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	89.900
LINKS TROON NORTH	49.900
LITTLE BIG ADVENTURE	49.900
LOADSTAR	59.900
LOCUS Win'95	69.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	49.900
LOST EDEN Italiano	99.900
LOST IN TIME	49.900
MAABUS	49.900
MAD DOG McCREE 1&2	39.900
MADDEN NFL '97	129.900
MAGIC CARPET The Hidden Worlds	29.900
MAJOR STRIKER	24.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	99.900
MARIO'S GAME GALLERY	39.900
MARVEL SEPARATION ANXIETY W'95	89.900
MAXIMUM ROAD RACE	59.900
MAXIMUM ROADKILL	39.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	89.900
MECHWARRIOR 2 Netmech 8 Player	19.900
MECHWARRIOR II	84.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900
MECHWARRIOR II Win'95	99.900
MECHWARRIOR II Win'95 Exp.Pack	64.900
MEGAPACK 4	69.900
MEGAPACK 5	79.900
MEGARACE	14.900
MEGARACE 2	79.900
MEGATRAVELLER 1	10.000
MERIDIAN 59 Win'95	89.900
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	49.900
MICROSOFT SCENERY PACK 5.1	79.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900
MONOPOLY	89.900
MONSTER TRUCK MADNESS Win'95	79.900
MORTAL COIL	59.900
MORTAL KOMBAT 1 & 2	69.900
MORTAL KOMBAT 3 Italiano	89.900
MORTAL KOMBAT 3 Win'95	79.900
MORTIMER Win'95	74.900
MUMMY Tomb of the Pharaoh	99.900
MUPPET TREASURE ISLAND	79.900
MUSIC IN ME	99.900
MYST	49.900
MYSTIC MIDWAY	29.900
NASCAR RACING	39.900
NAVY STRIKE Italiano	89.900
NBA LIVE '95	49.900
NBA LIVE '96	69.900
NBA LIVE EXPORT	89.900
NEED FOR SPEED Special Edition	99.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP	79.900
NETWORKS A4 Italiano	109.900
NEW ZEALAND 5.0	49.900
NHL '96	89.900
NHL HOCKEY	49.900
NHL HOCKEY '97 Americano	119.900
NHL POWERPLAY '96 Win'95	99.900
NIGHT TRAP	49.900
NORMALITY Man.Italiano	79.000
OFFENSIVE	79.900
OLYMPIC GAMES	99.900
OLYMPIC SOCCER Italiano	99.900
ONSIDE Complete Soccer	59.900
OUTPOST	19.900
PAGANITZU	29.900
PANDORA DIRECTIVE	99.900
PANZER GENERAL Italiano	29.900
PERFECT FLIGHT	59.900
PERFECT FLIGHT ENGLAND&WALES	34.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PGA EUROPEAN TOUR	109.900
PGA TOUR GOLF '96	79.900
PGA TOUR GOLF '96 Spanish Bay	59.900
PGA TOUR GOLF 486 CLASSIC	29.900
PHANTASMAGORIA Inglese	99.900
PHANTASMAGORIA Ital.Parlato	129.900
PICTURE PERFECT GOLF Amer.	39.900
PICTURE PERFECT GOLF D'Alene	29.900
PICTURE PERFECT GOLF Italiano	74.900
PINBALL '95	69.900
PINBALL MANIA Windows	75.900
PINBALL WARRIORS	59.900
PINBALL WORLD CUP	10.000
PIRATES! GOLD	29.900
POLICE QUEST SWAT Economico	59.900
POWER DOLLS 1.2	79.900
POWER THE GAME	69.900
PRAY FOR DEATH	59.900
PRINCE OF PERSIA CD COLLECTION	49.900
PRISONER OF ICE Italiano	79.900
PRIVATE EYE Philip Marlowe	84.900
PRO PINBALL THE WEB	49.900
PROMISED LAND	79.900
PSYCHIC DETECTIVE	99.900
PTO II Pacific Theater Operat.	84.900
QIN Tomb of the Middle Kingdom	89.900
QUAKE	69.900
QUAKE Eternal Darkness	59.900
QUARANTINE II Road Warrior Ita	39.900
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT STEEL Americano	59.900
SILENT THUNDER	79.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	109.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM EXPLOSION	29.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Italiano	89.900
SIM LIFE	24.900
SIM TOWN	79.900

A BRESCIA
il nuovo negozio PERGIOCO,
in via Trieste 4/A,
fra p.zza Duomo e via X Giornate.

Titolo	Prezzo
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RAPID FIRE PAK	79.900
RAPTOR: Call of the Shadows	19.900
RAYMAN	79.900
REBEL ASSAULT 2	99.900
REBEL ASSAULT Kit	49.900
RED GHOST Americano	79.900
REELECT JFK	29.900
RENEGADE Italiano	29.900
RETRIBUTION	29.900
RETURN TO ZORK Italiano	94.900
RING CYCLE	59.900
RIPPER Italiano	129.900
RISE&RULE OF ANCIENT EMPIRES	79.900
RISE OF THE TRIAD	19.900
ROAD RASH Win'95	99.900
ROBERT E. LEE CIVIL WAR	129.900
ROBOT CITY	99.900
RUGBY '95	49.900
SAM & MAX Kit	49.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCHIRATTI COMMANDER	79.900
SCIENCE SLEUTHS	29.900
SCORCHED PLANET	99.900
SCOTTISH OPEN Virtual Golf	39.900
SCREAMER	54.900
SEA LEGENDS	89.900
SEAWOLF SSN-21	49.900
SEAWOLF SSN-21 Win'95	29.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit	49.900
SECRETS OF THE LUXOR	99.900
SENSIBLE GOLF	59.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO	59.900
SETTLERS 2	79.900
SHANNARA	79.900
SHELLSHOCK	89.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	79.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	99.900
SONIC CD Win'95	69.900
SPACE BUCKS	79.900
SPACE DUDE	69.900
SPACE HULK Vengeance Win'95	99.900
SPEED HASTE Italiano	49.900
SPEED RAGE	59.900
SPYCRAFT	74.900
STAR CONTROL 3 Americano	119.900
STAR RANGERS	29.900
STAR TREK Deep Space Nine Ing	69.900
STAR TREK Deep Space Nine Ita	89.900
STAR TREK Klingon	99.900
STARFIGHTER 3000	69.900
STEEL PANTHERS Italiano	39.900
STRIKE COMMANDER	49.900
STRIKER '96	74.900
SU-27 FLANKER DOS Inglese	74.900
SUPER BOPPIN'	29.900
SUPER COACH	29.900
SUPER KARTS Italiano	49.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	49.900
SURFACE TENSION	89.900
SYNDICATE	49.900
SYSTEM SHOCK	49.900
TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	29.900
TELETRASPUFFO Italiano	69.900
TERMINAL VELOCITY	29.900
TERRANOVA Italiano	79.900
THE 11th HOUR Italiano	99.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	49.900
THE DIG Inglese	69.900
THE DIG Italiano	99.900
THE ELK MOON MURDER	64.900
THE GENE MACHINE	79.900
THE RAVEN PROJECT Italiano	39.900
THE SKIN GAME AT BIGHORN	49.900
THE WAR COLLEGE	79.900
THEME PARK	49.900
THIRD REICH Americano	99.900
THIS MEANS WAR!	49.900
THUNDER IN PARADISE	49.900
THUNDERSCAPE	79.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S	49.900
TILT	29.900
TIME COMMANDO Italiano	84.900
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96	99.900
TONY LARUSSA BASEBALL 3 1996	84.900
TOP GUN Inglese	59.900
TOP GUN Manuale Italiano	79.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	99.900
TOSHINDEN	84.900
TOTAL KNOCKOUT BOXING	69.900
TOTAL PINBALL 3D	49.900
TOWER	114.900
TRACK ATTACK	74.900
TRANSPORT TYCOON	29.900
TRIPLE PLAY BASEBALL '97	129.900
TRIPLE THREAT	39.900
TROPHY BASS	69.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS	49.900
UFO Enemy Unknown	29.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II	39.900
ULTIMA VII COMPLETE CLASSIC	39.900
ULTIMA VIII PAGAN	49.900
ULTIMATE DOOM Dos/Win'95	64.900
UNDER A KILLING MOON Ing Fra	19.900
UNNECESSARY ROUGHNESS '96	79.900
URBAN RUNNER Inglese	79.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
VIRTUAL KARTS	49.900
VIRTUAL SNOOKER	59.900
VIRTUAL VALERIE 2	79.900
VOYEUR 2	99.900
WARCRAFT II Inglese	79.900
WARCRAFT II Italiano	89.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARCRAFT II W! Zone	49.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat Win'95	79.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV Italiano	109.900
WINGS OF GLORY	49.900
WINTER SUPERSPORTS	19.900
WIPE OUT	64.900
WITCHAVEN	29.900
WIZARDRY GOLD	89.900
WOLFSBANE	59.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN Amer.	99.900
WOODRUFF & Schnibble of Azimut	49.900
WORLD RALLY FEVER	69.900
WORLD WAR II SOUTH PACIFIC	24.900
WU KUNG	29.900
X WING ENHANCED Kit	49.900
XENOPHAGE FULL	79.900
Z Inglese	99.900
Z Italiano	119.900
ZORK NEMESYS	89.900

best sellers

Articolo	Prezzo
THRUSTMASTER Grand Prix volante	199.000
THRUSTMASTER T2 volante con pedali	299.000
MAD CATZ volante con pedali	149.900
GRAVIS PC GAME PAD	49.900

vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate 02 / 29524256 Credit card

I negozi PERGIOCO : dove

- MILANO via S. PROSPERO 1 MM1 CORDUSIO
- MILANO via ALDROVANDI MM1 LIMA
- ROMA via Degli SCIPIONI 109/111 Q.re PRATI
- BRESCIA via TRIESTE 4/A angolo X GIORNATE
- LUGANO (CH) Quartiere MAGHETTI 20
- PERGIOCO® Point MONZA (MI) via CAIROLI 5

Novembre 1996

sommario

Novembre è arrivato, e si sta avvicinando il momento di pensare ai regali di Natale. Potevamo lasciarvi nell'indecisione? Certo che no! In dieci pagine troverete, quindi, tutto l'occorrente per fare bella figura! K ha scelto il meglio per non farvi sbagliare! Cosa aspettate a precipitarvi nei negozi?

Down in the dumps a pag. 30

Lighthouse a pag. 46

Fable a pag. 64

Tomb Raider a pag. 80

TNT a pag. 92

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Giampaolo Moraschi, Daniele "Meteora" Falzone, Luca Fassina, Alessandro "Pitone" Seccafieno, Massimo "Classifica" Pantani, Antonio Perna, Laura Colombo, Francesco Pepe, Alessandro Peretti, Gabrio Secco, Gigio Rancilio, Fabrizio Farenga, Silvia F.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

INDIRIZZO INTERNET:
http://www.rockol.it (pulsante "Edicola")

INDIRIZZO e-mail:
k.magazine@bbs.infosquare.it

NEWS K

LAST BUT NOT LEAST

Ultima ma non per questo definitiva, è nata l'Arena da Combattimento, di ben 400 mq., situata in via Tremana 11/B a Bergamo! Vi ricordate dell'articolo apparso sul numero 83 di K, dove abbiamo trattato il nuovo e avvincente Laser Game? Bene, la CAMAR s.a.s. ha allargato le sue arene di combattimento virtuale anche al nord.
Questa nuova arena utilizza uno dei sistemi più innovativi del Laser game. Non si avvale, infatti, del supporto hardware fisso: i mitra UZI SYSTEM sono dotati di un proprio display gigante che in ogni istante della partita informa sul numero dei proiettili a disposizione, le vite, gli scudi atomici, chi si colpisce, ecc. Insomma, tutte le informazioni sono visualizzate per godersi al meglio la competizione!
Il nuovo sistema funziona tranquillamente anche all'aperto, e potete star certi che in via Tremana stanno già meditando la conquista di qualche acciaieria. Sono operative in continuazione nuove sale, distribuite su tutto il territorio nazionale ed estero, di cui Vi terremo al corrente; ma non c'è da aver paura, dato che il divertimento è senz'altro assicurato!
Sempre più travolgente e velocissimo è il recente sistema di gioco importato, anch'esso in esclusiva per l'Italia, dalla CAMAR s.a.s. (via A. Righi 14, 80078 Pozzuoli (NA), Tel. 081/7627775-5707480). La CAMAR è presente anche in Internet, al sito http://www.albert.net/camar, e potete lasciare le vostre E-Mail all'indirizzo camar@mail.albert.net per avere ulteriori informazioni o lasciare suggerimenti.
Per tutti i lettori di K che si presenteranno all'Arena con la rivista in mano, la direzione applicherà lo sconto del 30%.

HP VECTRA cambia in meglio

Basati sul processore Pentium, i nuovi personal computer Hewlett-Packard HP Vectra VE offrono il valore più alto oggi disponibile sul mercato. Grazie a livelli innovativi di ingegnerizzazione, uniti a una rigorosa attenzione alla qualità, i nuovi HP Vectra VE si adattano alle possibilità di spesa e investimento degli utilizzatori più esigenti. E' stato anche annunciato il nuovo monitor a 21 pollici HP Ergo 1600, rivolto agli utilizzatori dei personal computer con alte prestazioni. Il nuovo monitor presenta tutte le caratteristiche più avanzate oggi disponibili, tra le quali l'immagine visualizzata su 20 pollici effettivi; una risoluzione di 1280x1024 a una velocità di ricostituzione di 85Hz; dot pitch, pari a 0,25mm che permette di ottenere immagini più a fuoco. Il nuovo video è garantito tre anni.

NEWS

Microsoft Encarta 97 Atlante Mondiale

Tutto il mondo in un CD-ROM

Microsoft immette sul mercato italiano il CD-ROM Encarta 97 Atlante Mondiale, la versione italiana dell'ormai famoso Encarta World Atlas. Utile per ragazzi e adulti, a scuola, in famiglia, sul lavoro, l'edizione 1997 dell'Atlante si caratterizza per cartine geografiche di facile lettura e immediata consultazione, per oltre 3000 foto, 400 audioclip, due milioni di parole ed una interazione strettissima con il mondo Internet. Encarta 97 Atlante Mondiale contiene 8000 link con Internet, per avere informazioni sempre aggiornate ed in tempo reale. Che clima c'è in Malesia? Quali sono i riti matrimoniali del Bahrain? Dove si trova Colleferro? Qual è la struttura morfologica di un vulcano? Quanti abitanti vivono a Tangshan? Decine di migliaia di domande. Decine di migliaia di risposte, che percorrono tutto il mondo, in lungo e in largo. Questo è Microsoft Encarta 97 Atlante Mondiale, l'atlante geografico multimediale su CD ROM più completo che esista, una fonte infinita di notizie, mappe geografiche, fotografie, suoni e parole. Da oggi in lingua italiana, Encarta Atlante Mondiale è uno strumento davvero sorprendente per la quantità di informazioni che offre, utili per tutti, ad adulti, ragazzi, in famiglia, a scuola, al lavoro. Realizzato da un comitato scientifico composto da 12 celebri geografi, Encarta 97 Atlante Mondiale è oggi una delle opere geografiche più affermate al mondo. Due milioni di parole, oltre un milione di località geografiche sulle mappe, 3000 immagini, 4000 audioclip (tra i quali anche 350 selezioni musicali), questi sono alcuni dei numeri che confermano l'imponenza di quest'opera della Microsoft. Le mappe geografiche, realizzate con una nuova concezione che le rende più leggibili, sono facilmente consultabili grazie ad una flessibilità di utilizzo davvero unica. Si può partire dal globo terracqueo, ruotarlo con il mouse, scegliere la zona che interessa e utilizzando la funzione zoom fino a 14 livelli - il tutto attraverso semplici "clic" e comandi facilmente accessibili - avvicinarsi od allontanarsi dalla Terra in base alle esigenze più disparate. Le schermate di Encarta 97 Atlante Mondiale, inoltre, sono state studiate al fine di consentire un accesso rapido e intuitivo all'enorme quantità di informazioni collegate alle mappe. Esplorare questo Atlante è davvero semplice. Vogliamo sapere tutto sulla Turchia? Attraverso il motore di ricerca principale, Encarta mostra immediatamente la carta geografica della Turchia. Cliccando sulle icone alla sinistra della mappa, è possibile avere informazioni accurate sul clima, sulla conformazione, sui dati demografici e statistici, sulla forma di governo, sui partiti politici. E poi ancora notizie sull'economia nazionale, usi e costumi, la cultura e così via. Ogni approfondimento, inoltre, contiene ipertesti che riportano a ulteriori sezioni di carattere generale ("la mappa mondiale dei venti", "la composizione di un canale fluviale"). Se poi - sulla mappa della Turchia - si clicca su Ankara, ecco che c'è la possibilità di avere foto e suoni provenienti dalla capitale turca e un'altra pagina di notizie sulla città. E così via, all'infinito. Ma Encarta 97 Atlante Mondiale riserva un'altra sorpresa, questa volta "on line". Al suo interno sono già presenti 8.000 link con Internet, per avere aggiornamenti in tempo reale provenienti direttamente dal mondo sterminato del World Wide Web. Ad esempio, se interessano le ultime notizie sulla guerra civile in Ruanda tra Tutsi e Hutu, basta essere collegati ad Internet, cliccare l'icona Web Links e dalla cartina del Ruanda ci si troverà collegati subito con Africa News Online. Microsoft Encarta 97 Atlante Mondiale è disponibile da questo mese, in lingua italiana, ad un prezzo di lit. 143.000 (I.V.A. inclusa, prezzo indicativo).

KONSIGLI PER NATALE

Ecco la guida per gli acquisti di Natale, appositamente studiata dalla redazione di K.

Questa guida raccoglie il meglio dell'hardware e del software che, secondo la redazione, ogni buon utente di computer dovrebbe avere sulla propria scrivania.

La guida risulta essere un percorso guidato su alcuni componenti informatici, e vi permetterà di risparmiare tempo prezioso nella scelta di articoli da regalo per le prossime feste natalizie.

Abbiamo suddiviso i vari prodotti in ordine crescente di prezzo. Nelle prime pagine troverete i prodotti che hanno il minor costo, nelle successive quelli dal prezzo più consistente. L'ultima pagina dello speciale è dedicata al software. La redazione ha deciso di suddividerli in 'Classic' e 'New'. I Classic sono quei programmi che hanno fatto la storia nel campo dei videogiochi per computer, mentre i New sono quelli che, freschi freschi, troverete nei negozi durante il mese di Dicembre.

Siamo sicuri di avervi offerto una rubrica utile per la scelta dei regali. Utile ai genitori, che possono fidarsi delle nostre pagine e andare a colpo sicuro per scegliere un regalo per i propri figli, ma comoda anche per coloro che non hanno le idee ben chiare su cosa acquistare o regalare.

I prodotti presentati sono frutto di una libera scelta redazionale (in base allo spazio a disposizione e alle novità disponibili alla chiusura del giornale) e non coinvolge in alcun modo i marchi presentati né intende giudizi sulla qualità dei prodotti non presentati in questa rassegna.

Gravis *Pc Game Pad Pro*

È la versione Pro digitale del Pad più venduto al mondo, che riprende le fattezze del Pad della Playstation. Dispone di 10 tasti indipendentemente programmabili, oltre al controllo direzionale a 8 direzioni, ed è compatibile con tutti i giochi che supportano un joystick. E' inoltre dotato di un cavo a Y per giocare in due. L'interfaccia digitale del Pad aumenta del 15% la velocità di risposta ai comandi, è dotata di calibrazione automatica e supporta il Plug & Play.

Prezzo: Lit. 79.000
Distributore: Infortech s.r.l.,
Tel. 02-29515227,
Fax 02-29521889

Microsoft *Intellimouse*

Questo mouse, abbastanza inusuale, possiede una rotellina posta al centro dei due classici pulsanti. Con essa sarà possibile velocizzare tutte quelle operazioni connesse con lo scorrimento dei testi. Basta infatti far scorrere con l'indice la rotella per muoversi lungo un documento di testo, un foglio elettronico o, soprattutto, una qualsiasi finestra di Internet.
La rotellina può essere anche premuta, come un normale pulsante centrale, in modo da essere compatibile con quei programmi che lo richiedono. La qualità del prodotto è estremamente alta, come nello standard Microsoft. Un ottimo regalo da fare a una mamma o un papà un po' "imbranati"...

Prezzo: Lit. 139.000
Distributore: Microsoft
Tel. 02-703921
Fax 02-70392020

Comfy *Tastiera per bambini*

Con un occhio di riguardo anche per i più piccoli presentiamo Comfy, la tastiera multimediale per bambini in età prescolare. Comfy è un computer giocattolo, in grado di introdurre i bambini nel mondo della multimedialità facendoli divertire. I risultati ottenuti nelle scuole materne, e nelle famiglie nordamericane e canadesi, dove è in uso da alcuni mesi, sono stati molto buoni. La prima accoglienza anche in Italia è stata positiva, e l'annuncio di un accordo con la MGM Interactive per l'utilizzo dei personaggi dei cartoni animati della Pantera Rosa, fanno ben sperare. La tastiera Comfy è facile da usare, realizzata con materiali atossici, e dotata di tasti grandi e colorati, che invitano il bambino a toccare e a giocare. È facilmente collegabile alla porta parallela di un qualsiasi PC o Mac, e non interferisce con le altre attività del computer. La confezione comprende il CD-ROM "Primi Passi" (della linea Touch'n'See), due guide per i genitori e il gioco per bambini "Il compleanno di Feely".

Prezzo: Lit. 199.000 (PC)
Lit. 229.000 (Mac)
Distributore: Giunti Multimedia,
Tel. 02-8393374, Fax 02-58103485

Grip System Multiplayer

Si tratta del primo, e più veloce, sistema multiplayer digitale, raccomandato per i giochi sportivi Electronic Arts a cui è possibile partecipare in più giocatori, per dare vita a partite emozionanti al massimo.

Il kit che permette la connessione di 4 giocatori è dotato di interfaccia digitale che aumenta la velocità di risposta del 15 %, permette la connessione di 2 joystick o di 4 GamePad, e supporta il Plug & Play di Windows 95. La tecnologia della scheda di connessione è già predisposta per supportare i più sofisticati joystick che usciranno in futuro, ed è compatibile con tutti i giochi per Windows 95 che supportano il "Direct Input".

Prezzo: Lit. 219.000
Distributore: Infortech,
Tel. 02-29515227,
Fax 02-29521889

Labtec Stereo LCS-1224

Progettati con un design pulito ed elegante, gli altoparlanti della Labtec LCS-1224 possono essere integrati al monitor, permettendo di risparmiare molto spazio sulla scrivania grazie ad una soluzione compatta ed efficace. Gli altoparlanti sono dotati di tecnologia Spatializer 3D per garantire una miglior corposità al suono, di un equalizzatore dinamico dei bassi e di tasti di alimentazione, controllo e configurazione esterni e immediatamente accessibili. Gli altoparlanti dispongono inoltre di tasto Mute, Bass e di controllo del volume, di una presa per la cuffie e di una per il microfono.
La potenza d'uscita è di 10 Watt (5+5).

Prezzo: Lit. 219.000
Distributore: Halifax,
Tel. 02-413031, Fax 02-4130339

Diamond Stealth 3D 2000 S3 Virge

E' la scheda video migliore per l'accelerazione grafica a prezzo contenuto. Permette di avere immagini e filmati sullo schermo di un PC con una fluidità superiore alle schede video normalmente commercializzate, grazie alle funzioni di texture mapping e di distorsione prospettica direttamente implementate in un chip.
Giochi quali Quake, Grand Prix 2, Duke Nukem 3D e Descent II potranno essere giocati a risoluzioni più elevate del normale con qualsiasi computer. Ovviamente il software deve supportare il driver Virge, necessario per utilizzare le migliori funzioni di accelerazione 3D che la scheda offre.

Prezzo: Lit. 429.000
(IVA inclusa)
Distrib.: Comtrade Italia s.r.l.,
Tel. 02-29402788/9,
Fax 02-29402792,
E-Mail: info@comtrade.it,
Pagine Web:
http://www.comtrade.it

KONSIGLI PER NATALE PER UN VALORE DA 230.000-269.000

Octek CDR 810

Questo lettore di CD-ROM promette di essere uno dei best-seller di Natale. Si tratta di un lettore 10 x dotato di un prezzo incredibilmente aggressivo. L'ultimo Octek 10X CD-ROM Drive processa i dati in maniera davvero veloce. E' perfetto per vedere senza scatti le scene di intermezzo dei giochi. Possiede i driver per MS-DOS 6.22, Windows 3.11 e 95, OS/2 Warp 3.x. Possiede un transfer rate di 1500KB/sec., e ha un tempo di accesso di 170ms. Supporta i formati CD-Audio, CD-ROM, CD-ROM/XA, CD-I/MPEG, Photo-CD, Video-CD... Insomma, è il CD-ROM col miglior rapporto qualità/prezzo attualmente sul mercato. Indispensabile per coloro che utilizzano le applicazioni su CD e non vogliono perdere tempi di attesa.

Prezzo: Lit. 230.000 (IVA inclusa)
Distributore: Comtrade Italia s.r.l., Tel. 02-29402788/9, Fax 02-29402792, E-Mail info@comtrade.it, Pagine Web http://www.comtrade.it

Thrustmaster Top Gun

Degno erede della famosissima serie di cloche per aerei, questo modello della casa americana consente di avere tutte le funzioni di volo immediatamente sotto controllo: letteralmente a portata di dito. Possiamo ad esempio scegliere le armi da utilizzare o la portata del radar con la semplice pressione di un tasto. La presenza di un *Cap Switch* consente inoltre di poter cambiare la visuale di gioco anche in combattimento (F-22), o di effettuare un movimento di traslazione per evitare i colpi nemici (Descent). Molto rigido e sensibile, questo joystick promette di essere anche molto affidabile e di non vedere degradate nel tempo le proprie prestazioni. Se siete fanatici dei simulatori di volo, non potete perdervi una chicca del genere...

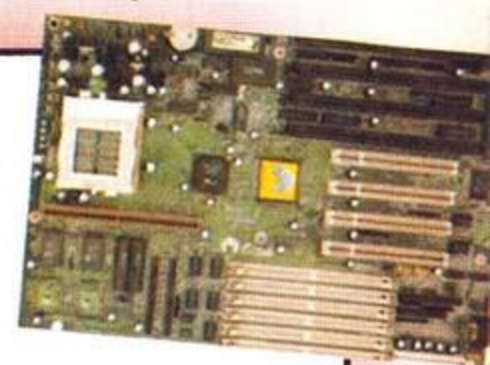
Prezzo: nd
Distributore: Software & Co.
Tel. 0332-861133
Fax 0332-429885

Kasan Kit 3D Max

3D Max è un sistema di visualizzazione tridimensionale per personal computer, fornito in un kit dotato di occhiali LCD con filtri speciali colorati, scheda adapter e CD-ROM 3D gallery. 3D Max è la più recente applicazione nel campo delle immagini interlacciate, visualizzabili grazie ad occhiali con otturatori a cristalli liquidi; costituisce la soluzione più economica per la visione stereoscopica delle immagini a colori e ad alta risoluzione. Compresi nella confezione trovate anche una raccolta di fotografie tridimensionali, due giochi appositamente sviluppati per 3D Max e l'edizione speciale di Descent, con alcuni livelli appositamente sviluppati per la visione stereoscopica. Tutti i programmi che supportano il sistema di visualizzazione Cybermaxx sono compatibili con il 3D Max, mentre programmi come Virtus Walkthrough, Magic Carpet, Descent, Nascar Racing, Slipstream 5000 e molti altri lo supportano direttamente. Il sistema è buono e viene venduto ad un prezzo incredibilmente basso.

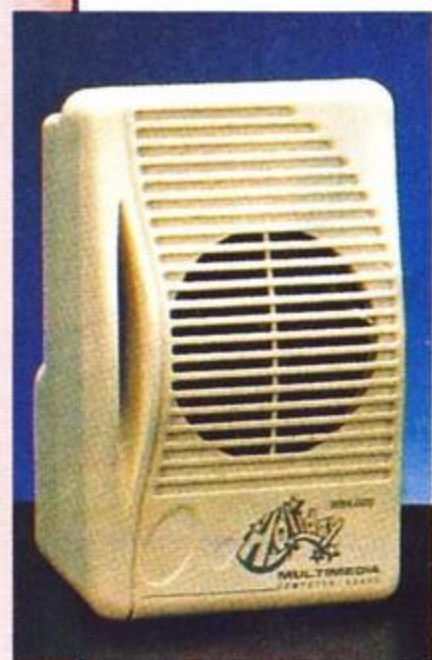
Prezzo: £ 269.000
Distributore: Infortech, tel. 02-29515227, fax 02-29521889

Octek Rhino 9 Motherboard

La Matherboard Rhino 9 è basata sul nuovo chipset Intel HX (erroneamente chiamato Triton II); unendo le potenzialità di questo componente al design BGA si permette di rendere la Rhino 9 una board stabile e veloce. La Rhino 9 sfrutta al meglio le possibilità offerte da questo nuovo chip in concomitanza con la qualità Octek. La M/B Rhino 9 è espandibile fino a 512K di pipelined burst SRAM. E' già predisposta all'utilizzo del preannunciato, ma non ancora imminente USB (Universal Serial Bus), ed è inoltre fornita di quattro slot PCI e di quattro slot ISA. Supporta la versione 2.1 del sistema PCI (Peripheral Component Interconnect), e soprattutto il PCI-Bus Mastering Driver che permette di rendere il sistema più veloce. Inoltre è in grado di gestire il CD-ROM Drive Boot-up che permette eventualmente di effettuare il boot direttamente da CD-ROM. Può ospitare tutta la gamma Pentium di processori, dal 75 al 200 MHz, ed è inoltre compatibile con la linea AMD 5k86 P75-P100 e il nuovissimo e potentissimo Cyrix 6x86 P120+ - P166+. Può essere espansa fino a 384 MB di RAM on-board ed è capace di supportare a cascata ben 4 hard disk IDE.
Possiede già le porte seriali 16550 fast UART per un collegamento con device esterni velocissimi.
Insomma, è il migliore acquisto che si possa fare per upgradare il proprio PC.

Prezzo: Lit. 269.000 (IVA inclusa)
Distributore: Comtrade Italia s.r.l.,
Tel. 02-29402788/9, Fax 02-29402792,
E-Mail info@comtrade.it,
Pagine Web http://www.comtrade.it

Unicars W94.600 e W94.615

Mentre le applicazioni multimediali e i videogiochi più sofisticati vantano una qualità audio sempre più elevata, con effetti speciali di grande suggestione, l'hardware, tranne poche eccezioni, pare non prestare molta attenzione alla riproduzione acustica, spesso affidata ad altoparlanti modesti pilotati da amplificatori altrettanto mediocri. Ed è un vero peccato, perché si priva l'utilizzatore di buona parte del piacere di usare il computer, soprattutto se dotato di audio hi-fi stereo, sempre più diffuso grazie alle schede incorporate o disponibili come accessori.

Gli speaker Unicars W94.600 e W94.615 sono altoparlanti dalle ottime caratteristiche e dai prezzi contenuti. Il primo modello ha 70W di potenza massima musicale (35+35W), mentre il secondo modello raggiunge i 150W di potenza massima (75+75W).
Dal design gradevole e dai controlli posti sul pannello frontale, questi altiparlanti rappresentano un accessorio indispensabile per chi, dal computer, vuole il meglio.

Prezzo per W94.600: Lit. 142.800 (IVA esclusa)
Prezzo per W94.615: Lit. 307.000 (IVA esclusa)
Distributore: Sistemi Unicars, Tel. 02-92101849, Fax 02-92100627,
E-Mail comunimm@intf.com, Pagine Web http://www.intf.com/comunimm

Gravis Ultrasound Plug & Play

È una delle migliori schede audio a 16 bit disponibili in commercio, particolarmente indicata per gli utenti di Internet. Include infatti nella confezione Compuserve Internet accesskit, Internet Phone (che consente il dialogo vocale simultaneo in rete) e Real Audio (che permette la trasmissione e l'ascolto simultaneo di programmi musicali).
L'hardware della scheda è dotato di chip DDSP AMD INTERWAVE, che rappresenta il massimo della qualità attuale, è espandibile fino a 8 Mb con simm da 30 pin, e supporta lo standard Wavetable. Supporta il Plug & Play di Windows 95, permette campionamenti a 48 Khz (qualità CD), ed è dotata di un set di 192 strumenti MIDI, di mixer a 5 vie, di effetti sonori speciali (eco, riverbero, dissolvenza, coro) e di interfaccia MIDI. E' davvero incredibile poter parlare in diretta, con qualità telefonica, durante la connessione Internet.

Ottimo per tagliare le spese telefoniche se si possiedono amici o parenti all'estero connessi alla "madre di tutte le reti".

Prezzo: Lit. 349.000
Distributore: Infortech,
Tel. 02-29515227,
Fax 02-29521889

KONSIGLI PER NATALE PER UN VALORE DA

Thrustmaster Formula T2

Questo è sicuramente uno degli oggetti di maggior desiderio da parte di tutti gli appassionati. Si tratta di un volante estremamente preciso e affidabile, dotato di pedaliera (freno e acceleratore) e di una leva del cambio che permette di salire o di scendere di marcia.

Prezzo: nd
Distributore: Software & Co.
Tel. 0332-861133
Fax 0332-429885

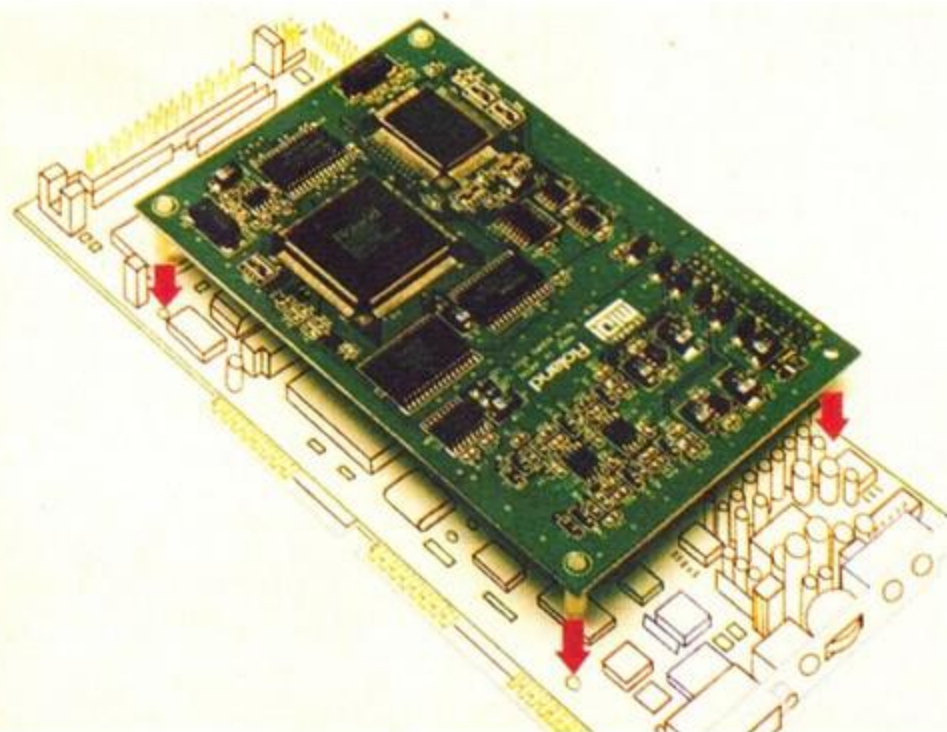
Giocare a Formula 1 GP2 o a Indy Car II con questa meraviglia è, credetemi, davvero una cosa dell'altro mondo. L'atmosfera di gioco ne beneficia incredibilmente, e presto vi dimenticherete di essere seduti su di una sedia davanti ad un Piccì, ma vi troverete immersi e coinvolti come in un vero e proprio Gran Premio. Costa un bel po', ma se vi piacciono i giochi di guida fateci un pensierino: ne vale la pena.

Sony Playstation

Con 50.000 unità vendute in Italia, Sony consolida la sua presenza con la console più amata dai giovani. Con centinaia di titoli già prodotti per questa console, tra l'altro tradotti successivamente anche per PC, Sony Playstation è il sogno di tutti coloro che cercano in una console divertimento e qualità.
Un potente "motore" a 32 bit si sposa con un'architettura assolutamente paragonabile a quelle delle apparecchiature normalmente presenti nelle sale giochi. Nel mondo, Sony ha

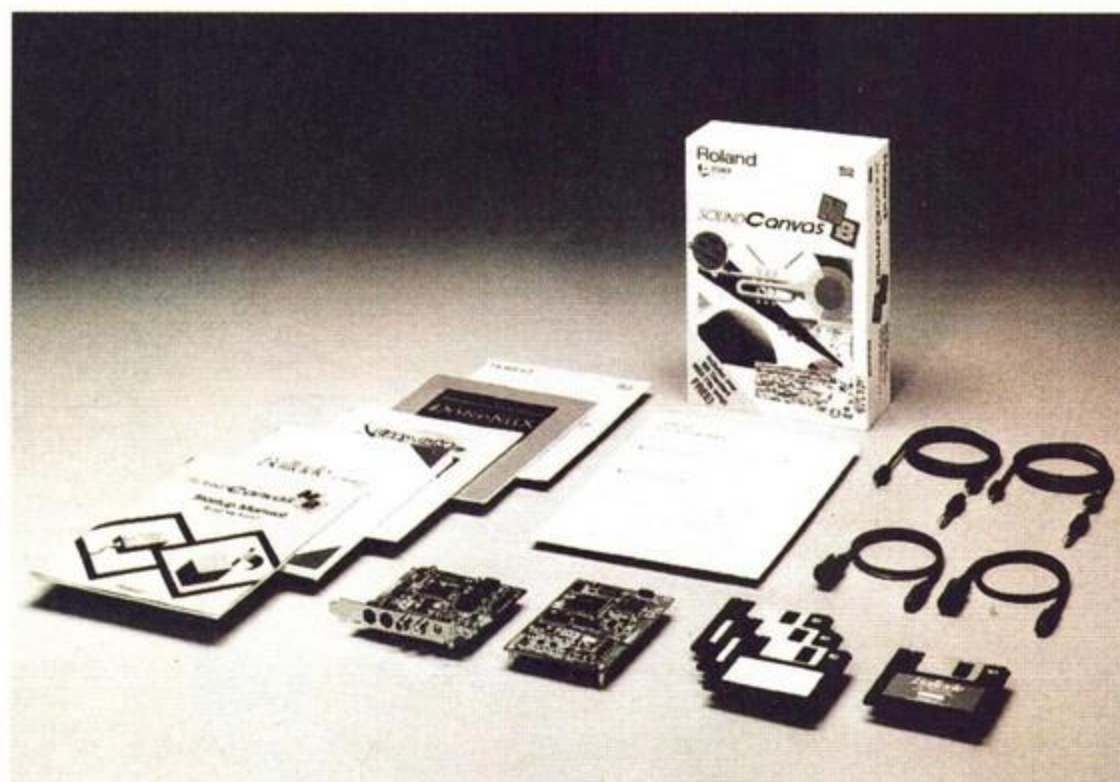
venduto oltre 7 milioni di apparecchi, mentre in Italia le 50mila copie vendute rappresentano il 70% delle console a 32 bit distribuite nel nostro paese.
Le ultime novità disponibili per questa console sono: Formula 1, Crash Bandicot, Tekken 2, Namco Soccer Prime Goal, Destruction Derby 2 e Wipe Out 2097.

Prezzo: Lit. 449.000
(prezzo consigliato al pubblico)
Distributore: SONY Electronic Publishing, Tel. 06-330181

Roland SCD-10

Il marchio Roland non ha davvero bisogno di presentazioni dal momento che si tratta di una delle ditte più conosciute nel mondo delle tastiere musicali. Questa Doughterboard (scheda figlia da attaccare al connettore di espansione della SB16 e compatibili) possiede 128 suoni campionati (più 119 di batteria) al suo interno, rendendo così di altissima qualità l'ascolto dei brani MIDI o delle colonne sonore dei giochi che supportano questo standard. Un processore dedicato permette di ottenere ottimi effetti di riverbero e chorus, mentre la qualità dei vari strumenti è estremamente elevata, almeno una spanna oltre a quelli della AWE 32 in versione inespansa. Ascoltare la musica di DOOM o di Duke3D con questa schedina è un vero sballo...

Prezzo: Lit. 450.000
Distributore: Roland Italy,
Tel. 02-93581311,
Fax 02-93581312

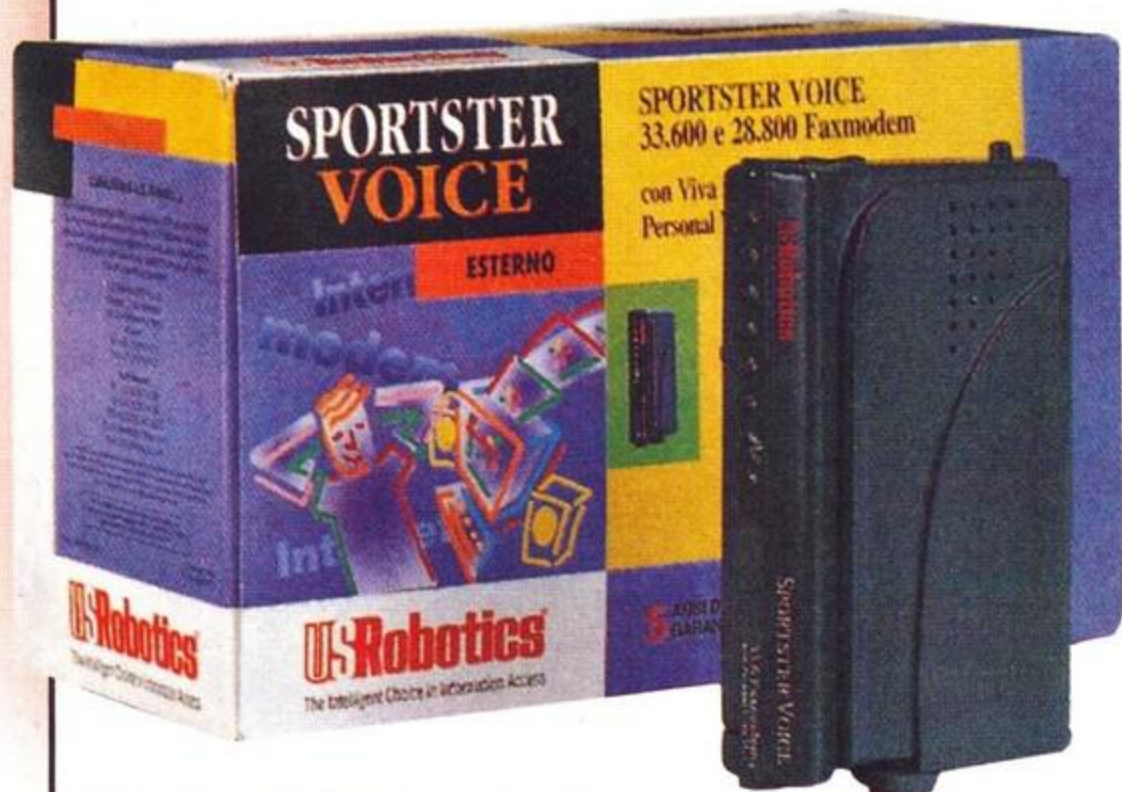
Roland SCD-15

Prodotto di punta della serie SCD della Roland, questa scheda figlia è molto simile alla sorellina SCD-10... solo che ha la bellezza di ben 354 suoni disponibili! Si tratta di un expander in piena regola, che consente con un ingombro minimo di poter lavorare con suoni di grande qualità e definizione in un sistema General MIDI e GS. Naturalmente la scheda è pienamente compatibile con tutti i giochi che supportano questo standard ormai universale, senza contare poi la presenza sulla scheda di un processore per ottenere effetti di riverbero e di chorus di ottimo impatto (8 diversi per ciascuno). Un must per chi sta cercando il meglio e magari vuole sperimentare le potenzialità dell'affascinante mondo della musica MIDI.

Prezzo: £ 670.000
Distributore: Roland Italy,
Tel. 0293581311, Fax 0293581312

USRobotics Sportster Voice Esterno

È il modello di comunicazione universale per l'ufficio o l'home entertinment. E' un modem/fax ad alta velocità, trasmette i dati a 33.600 bps e riceve/trasmette fax a 14.400 bps direttamente dai personal computer. Ideale per tutti coloro che intendono collegarsi a Internet o a BBS, il modem è consigliato anche per coloro che intendono giocare collegandosi tramite la rete telefonica.
La confezione contiene un alimentatore, il cavetto telefonico, un cavo seriale, la guida per l'installazione veloce, il software di comunicazione, gestione fax e voice mail in ambiente Windows, e un'offerta per collegarsi online e a Internet. Il modem funziona perfettamente sotto DOS, Windows 3.11 e 95, e permette la gestione di una segreteria telefonica, utilizzando anche una comodissima funzione di "viva-voce".

Prezzo: Lit. 559.000 (IVA inclusa)
Distributore: U.S. Robotics Italia
Tel. 02-262961, Fax 02-26261188

USRobotics Courier

È il modello di punta della nota casa americana: praticamente il mito che ha accompagnato la nascita e lo sviluppo della telematica. Velocissimo e personalizzabile in ogni suo aspetto, possiede un prezzo che rispecchia la fama che ogni appassionato gli riconosce.
Possiede settaggi completamente automatici, e su PC con processore Pentium il settaggio avviene in PnP (Plug and Play). La confezione possiede un software di gestione di reti remote e la protezione di accesso tramite password. Diversi tipi di suonerie avvertono l'utente sul tipo di chiamata in arrivo (voce, fax o modem o accessi locali). Include, inoltre, QuickLink 2 per MS-DOS e Windows. La velocità massima raggiungibile è di 33.600 bps per quanto riguarda il modem, e 14.400 bps per quanto riguarda i fax.

Prezzo: Lit. 859.000 (IVA inclusa)
Distributore: U.S. Robotics Italia
Tel. 02-262961, Fax 02-26261188

VFX1 Casco virtuale

Il VFX1 è un casco per la realtà virtuale ormai famosissimo: non c'è stata rivista di videogiochi o di informatica che non abbia dedicato nel corso di questi anni almeno una pagina per questo prodotto. La versione che proponiamo è molto leggera e maneggevole, soprattutto perché i cavi di connessione sono stati spostati sulla nuca, il che permette di muovere la testa con più comodità. Possiede un'imbottitura davvero ottima, che ne attutisce eventuali colpi e spostamenti. Possiede due schermi CCD per una risoluzione complessiva di 789x230 pixel, e due oculari graduabili per permettere anche a chi non possiede una vista perfetta una visione ottimale. E' compatibile con qualsiasi gioco, rendendolo più immersivo, grazie anche a una coppia di altoparlanti incorporati. Con il "CyberPuck" in mano, inoltre, potrete effettuare qualsiasi movimento in 3D.

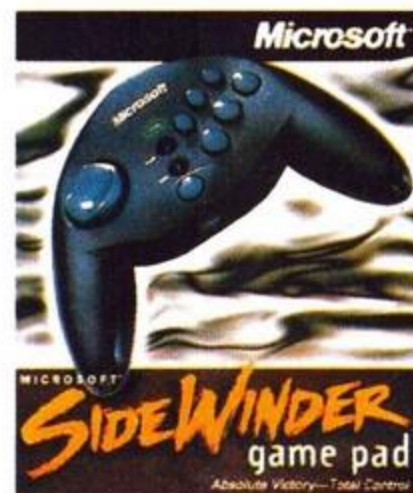
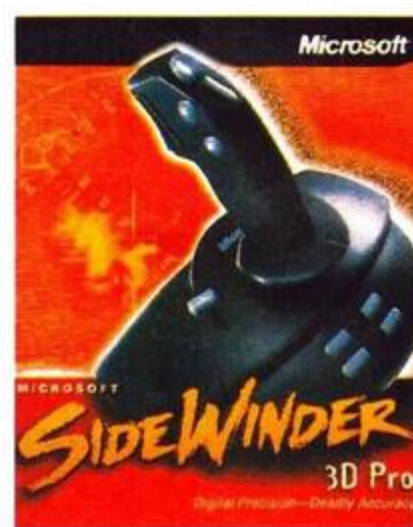
Prezzo: Lit. 1.950.000 (IVA esclusa)
Distributore: Argos, Tel. 02-8367059,
Fax 02-8376362, E-Mail argos@sente.it

Veridian Computer Intel Pentium 133 Mhz

Si tratta di un super-computer multimediale espressamente pensato per un utilizzo "videogiocoso". Possiede un rapporto qualità/prezzo a dir poco rimarchevole, visto le sue caratteristiche tecniche: il processore è un Pentium 133 (ma esistono anche modelli a 166 e 200 MHz), dotato di 16 Mb di RAM EDO (più veloce della normale memoria), di un Hard Disk dA 1,2 Giga in standard EIDE (PIO Mode 4) e di una scheda video 3D VIRGE prodotta dalla Diamond. Il lettore CD-ROM è un 4x, capace di contenere 4 CD (ottimo per non fare il disk-jockey nei games multi-CD), mentre la scheda sonora è la classicissima Sound Blaster 16 (dotata però di potenti casse amplificate). Il monitor è un ottimo SVGA TARGA da 14" capace di una risoluzione di 1024x768 in modo non interlacciato. La dotazione software è poi particolarmente ricca: Windows 95, Novell Perfect Works e 10 CD-ROM di giochi (tra cui Druid e Action Soccer) non sono pochi, soprattutto se consideriamo che di serie è presente anche il joystick Microsoft Sidewinder. La configurazione di questo piccolo gioiello dedicato ai videogiocatori più accorti è molto omogenea, così da non soffrire di quei classici "colli di bottiglia" nelle prestazioni che talvolta contraddistinguono anche prodotti di grande marca.

Prezzo: Lit. 2.899.000 (IVA inclusa)
Distributore: Comtrade Italia s.r.l., Tel. 02-29402788/9,
Fax 02-29402792, E-Mail info@comtrade.it,
Pagine Web http://www.comtrade.it

Microsoft SideWinder

Prova a perdere se ci riesci.

Il nuovissimo Microsoft® SideWinder™ game pad è veramente rivoluzionario perché porta finalmente sul PC tutte le funzionalità tipiche dei pad per console giochi: 8 pulsanti, 1 selettore a 8 direzioni, 1 pulsante macro e 1 switch di periferica, per offrire massimo controllo, flessibilità e comodità. Consente di collegare fino a 4 game pad, mantenendo per ognuno funzionalità complete, per avvincenti sfide tra più giocatori su un unico PC. Aumenta la velocità del gioco grazie a uno speciale software che permette di eseguire contemporaneamente più azioni con un solo pulsante. Con l'hot plug puoi collegare altri game pad o il joystick SideWinder 3D Pro direttamente a PC acceso. Come SideWinder 3D Pro, anche SideWinder game pad è completamente ottico-digitale: veloce, preciso, resistente. Un divertimento insuperabile! E se ancora non possiedi un joystick, Microsoft SideWinder 3D Pro adesso è disponibile anche con un nuovo eccitantissimo gioco.

Microsoft®

Dove vuoi andare oggi?®   www.microsoft.com/italy/

Newchip CD Book 750

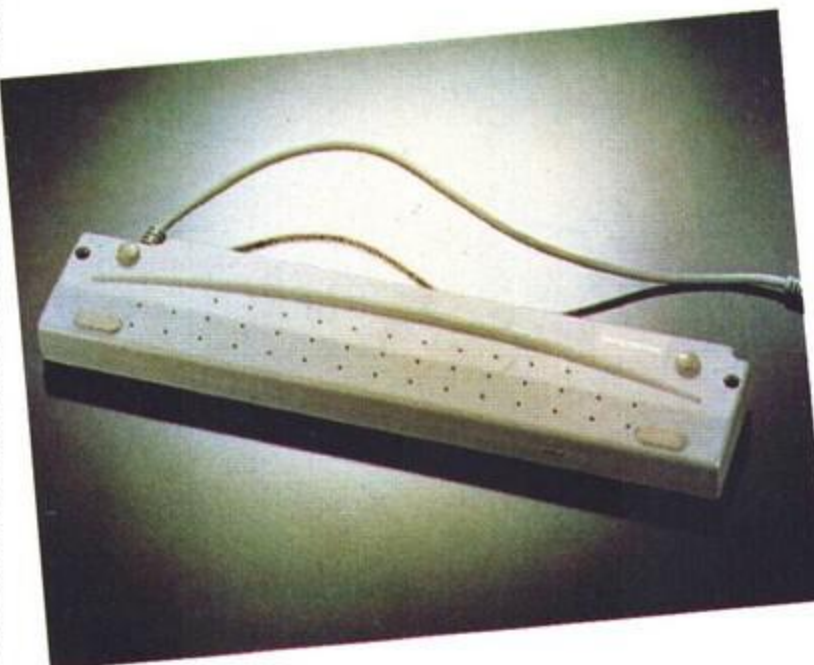
Un nuovo nato in casa Newchip allarga la vasta gamma di laptop Pentium a basso consumo. Il modello CD Book 750 fa parte di quella schiera di laptop con CD-ROM incorporato. Le caratteristiche tecniche di questo gioiello sono: Processore Pentium Intel da 166MHz (la gamma varia da 133 a 200MHz), drive per CD-ROM 6x interno (opzionalmente sostituibile dalla seconda batteria), e floppy disk interno. Esaltanti sono le caratteristiche multimediali di questo piccolo gioiello tecnologico. Al suo interno risiede, difatti, una scheda sonora SoundBlaster Pro compatibile, un microfono, una uscita esterna per microfono, una uscita esterna per le casse acustiche e due speaker stereo interni. Il sistema di puntamento è del tipo TouchPad e il display è un TFT 10,4" o 12,1 800x600. La RAM è di 16Mb espandibile fino a 64, mentre l'hard disk è opzionabile da 810MB a 1,8GB. Chi vuole giocare anche in vacanza qui potrà trovare pane per i suoi denti...

Prezzo: Lit. 7.439.000
Prezzo per CD Book 750 P133
Distributore: Radarchim s.r.l. Tel. 02-58303929, Fax 02-58304156,
Email: ask@newchip.it,
Pagine Web , http://www.newchip.it

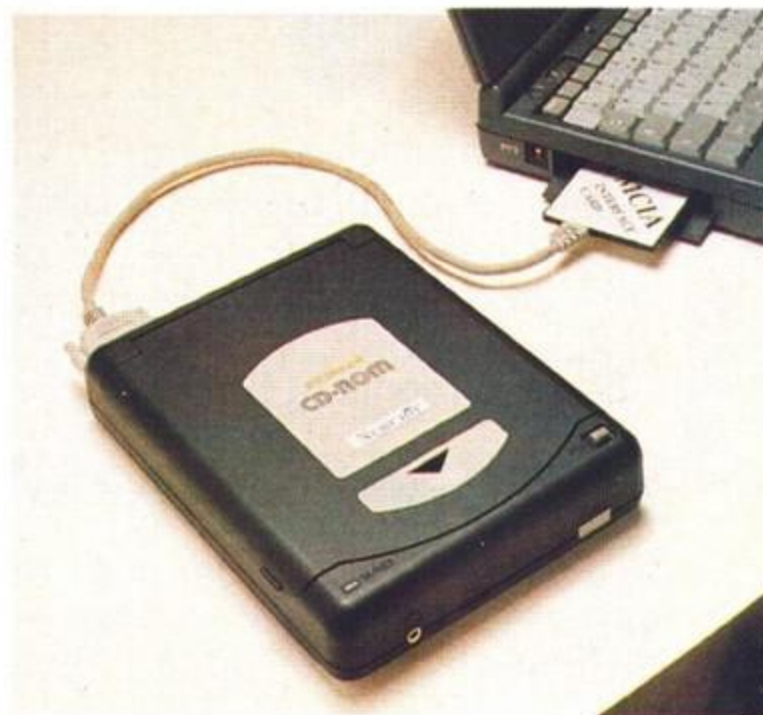
ACCESSORI PER CD BOOK 750

Mobile Disk

Un back-up su misura, con Hard Disk di qualsiasi capacità 540MB/810MB/1.4GB). Il prodotto contiene un Kit per porta parallela o PCMCIA con allogiamento HD 2.5" IDE; alimentatore da tastiera PC; cavo di alimentazione per tastiere PC e per Notebook. Le caratteristiche sono: velocità di trasferimento 150-295Kb/sec in SSP e di 350-800Kb/sec in EPP; riconoscimento automatico HD e connessione dinamica senza bootstrap del PC.
Prezzo per HD 540MB: Lit. 464.000
Prezzo per HD 810MB: Lit. 584.000
Prezzo per HD 1.4GB: Lit. 932.000

Battery Bank

L'alimentazione supplementare esterna per ogni notebook. Le caratteristiche sono: autonomia da 2 a 4 ore; batterie NuMh con ricarica per 700-1000 cicli; circuito interno per cariche veloci e esclusioni di effetto memoria; disegno ergonomico per un comodo alloggiamento sotto il notebook; connettori disponibili per diversi notebook; capacità 2500-3000mAh.
Si sa che le batterie in un computer portatile sono basilari per un suo funzionamento lontano dall'energia elettrica.
Risulta importante, quindi, affidarsi a batterie che garantiscano una lunga durata e affidabilità.
Prezzo: Lit. 271.000

PCMCIA CD-ROM

Lettore CD-ROM Plug & Play a 6x portatile con connettore in standard PCMCIA. Può essere pre-alimentato con un alimentatore esterno o direttamente da computer. La velocità di lettura è di 350-700-900Kb/sec, e il tempo di accesso è di 180ms.

Accetta dischi dal diametro da 12 a 8 cm. Supporta i formati CD-DA, CD-ROM 1-2, XA, Photo-CD che permette di leggere le fotografie registrate sul CD-ROM. Nella confezione viene fornito un jack per cuffia con controllo del volume.
Prezzo: Lit. 717.000

MECHWARRIOR® 2 MERCENARIES™

IL NUOVISSIMO SEGUITO DI MECHWARRIOR® 2

RAGGIUNGI LE FILA DEI SOLDATI DI VENTURA

E' L'ANNO 3039.
ONORE E GLORIA HANNO LASCIATO IL POSTO A UN MONDO DI GUERRIGLIA SENZA REGOLE.
IN QUALITA' DI MECHWARRIOR SIETE PILOTI INDURITI DALLA GUERRA CHE ESPLORANO I REGNI PIU' OSCURI E DISPERATI DELL'UNIVERSO, DOVE LA VITTORIA NON HA VALORE E SI COMBATTE SOLO PER IL POTERE, LA FAMA E IL DENARO.
QUESTO DESOLATO QUADRO HA RESO LUCROSA L'ATTIVITA' DEL MECHWARRIOR MERCENARIO CHE DISPONGA DI UN BATTLEMECH, UN BENE CHE DIVENTA OGNI GIORNO SEMPRE PIU' PREZIOSO.
PER SOPRAVVIVERE DEVI USARE ABILITA' E INTUITO, SIA CHE TU DECIDA DI FAR PARTE DI UN'UNITA' GIA' ESISTENTE OPPURE CHE DESIDERI CREARE UN TUO GRUPPO DI MERCENARI, PRONTI A VENDERE A CARO PREZZO I SERVIGI A CHI OFFRE DI PIU'...

- REALISMO A 360°.
- EFFETTI CAMPIONATI E UNA COLONNA SONORA D'ECCEZIONE.
- UN'ACCURATISSIMA RIPRODUZIONE DEL POPOLARE UNIVERSO DI 'BATTLETECH' DELLA FASA.
- NUOVI EFFETTI SPECIALI (FRA CUI: SCIE DI FUMO, ROVINE IN FIAMME O ESPLOSIONI) CHE GIA' POSSONO ESSERE CONSIDERATI 'LO STATO DELL'ARTE' NELL'AMBITO DELLE SIMULAZIONI DI QUESTO TIPO.
- MISSIONI DI COMBATTIMENTO (OLTRE 30), IN CONDIZIONI ATMOSFERICHE DIVERSE (PIOGGIA, NEVE, TEMPESTE DI SABBIA) E SU TERRENI MOLTO DETTAGLIATI.

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

ACTIVISION.

MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM

PAGINA DEL SOFTWARE

CLASSIC

PC

SPARATUTTO

Quake - Id Software
Duke Nukem 3D - 3D Realms

Questi sparatutto sono quelli che indubbiamente hanno fatto la storia, almeno nel 1996, del genere. Sono entrambi in 3D, e giocabili in varie risoluzioni grafiche.

Si differenziano, però, per le tematiche di gioco. Duke 3D utilizza, oltre alla ormai collaudata violenza, una buona dose di ironia. Non mancano, difatti, parecchie "battute" e circostanze divertenti. Quake, invece, più classico del suo antagonista, ha una grafica più seriosa, davvero bellissima, ma manca di ironia come il suo predecessore.

AZIONE

Rebel Assault II (Italiano) - Lucas Arts

Una immersione totale nel mondo magico di Guerre Stellari. Chi ha seguito le gesta di Obi Uan Kenobi e di Luke Skywalker, non può assolutamente perdersi il nuovo episodio dedicato alla famosa trilogia fantascientifica. Una grafica davvero strepitosa, e dialoghi e testi ora tradotti interamente in lingua italiana, ne fanno un prodotto decisamente indicato sia agli appassionati del genere, sia per la famiglia, che rimarrà a bocca aperta nel seguire le fantastiche animazioni susseguirsi sullo schermo. Imperdibile e da collezionare!!!

SIMULAZIONE

Grand Prix 2 (Italiano) - Microprose
EF2000 (Italiano) - Ocean
Fifa Soccer '96 - Electronics Arts

le simulazioni su computer sono state da sempre considerate come non rispondenti alla realtà. Ma ultimamente, grazie alle tecnologie hardware sempre più sofisticate, ci sentiamo in grado di sfatare questa diceria. Grand Prix 2 è stato giudicato dai più grandi piloti di Formula Uno, rispondente alla realtà. EF2000 ha una grafica talmente reale che sembra di volare davvero. Fifa Soccer 96 dà l'impressione di essere veramente sul campo di calcio. Provare per credere!

AVVENTURA

The Dig (Italiano) - Lucas Arts

Quando la Lucas Arts sforna una avventura, si può essere sicuri della sua alta qualità e del suo successo. The Dig è stato da noi recensito e risolto, proprio perché le linee della hot line erano continuamente intasate per richieste di aiuto.
Dura tantissimo, e le ambientazioni da visitare sembrano non finire mai! Conoscerete il mistero di Nexus, e dei suoi abitanti alieni. Volerete con lo Shuttle, e dovrete risolvere centinaia di enigmi, talvolta anche complessi.
Tradotto interamente in italiano, consigliamo di regalarlosenza timore.

STRATEGIA

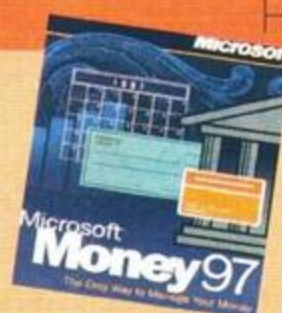
Command & Conquer - Westwood

I giochi di strategia hanno un pubblico sostenitore particolare. Command & Conquer rappresenta, comunque, il punto di riferimento del genere strategico.
Grafica molto avvincente, tematiche di gioco davvero esaltanti, e centinaia di opzioni, permettono al giocatore di controllare al meglio le condizioni di gioco. Inoltre sono previsti per questo gioco molti aggiornamenti, che ne rendono longeva la curva di interesse nel tempo.
Con Command & Conquer non farete di certo brutta figura!

PLAYSTATION

Tomb Rider - Core

Un'eroina dal fisico "bestiale" allieterà le vostre ore in avventure mozzafiato. Grafica fantastica!

PC MULTIMEDIA

Money 97 - Microsoft

Gestite il vostro conto corrente con un semplice clic del mouse. Gira sotto Windows 95.

NEW

PC

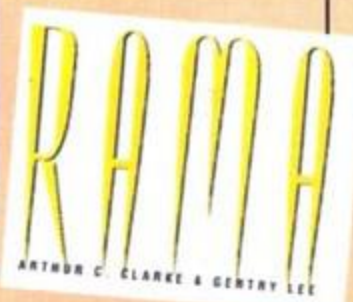
MULTIMEDIA

Steven Spielberg's Director's Chair - Knowledge Adventure
Microsoft Encarta 97 Atlante Mondiale - Microsoft

Un utile regalo per la famiglia è un prodotto che può essere utilizzato da tutti i componenti della stessa. Microsoft Encarta 97 Altalte Mondiale è un comodo atlante interattivo, ricco di animazioni, carte geografiche, che comprende un fornitissimo database che risponde a qualsiasi vostra domanda di carattere geografico. Steven Spielberg's Director's Chair, invece, vi insegna come si crea un film da Oscar, stando comodamente seduti di fronte al PC.

SIMULAZIONE

Fifa Soccer '97 - Electronics Arts

E' assolutamente da non perdere il nuovo programma di simulazione calcistica, questa volta rinnovato sia nella grafica che nella scelta delle competizioni.
Sono stati aggiornati tutti i nomi dei calciatori, sono state migliorate le caratteristiche di realismo, ma soprattutto è stato migliorato il motore grafico, ricco di texture e di particolari per un realismo senza precedenti.
Non parliamo, poi, delle viste esterne, che sono davvero spettacolari.
Joypad alla mano diverrete dei campioni... in panchina.

AVVENTURA

Rama - (Sierra)
Lighthouse - (Sierra)

E' il grande periodo delle avventure. In effetti nei prossimi mesi ne usciranno altre di sicuro interesse.
Ora, però, è consigliabile non perdersi queste due incredibili avventure firmate Sierra.
Di Lighthouse avete una esauriente recensione in questo numero di K.
Rama, invece, è una incredibile avventura fantascientifica ideata da Arthur C.Clarke (2001 Odissea nello Spazio, ndr), che tratta di una astronave aliena scoperta ai margini estremi del sistema solare, e che ovviamente dovremo visitare!

STRATEGIA

Red Alert - Westwood Studios

E' il tanto atteso seguito di Command & Conquer. Si tratta di un pre-quel, cioé analizza avvenimenti accaduti precedentemente al primo episodio.
La grafica è interamente in SVGA, molto raffinata, come pure il sistema di controllo ora definitivamente corretto dei piccoli bug della versione precedente.
Il programma gira sia sotto DOS che sotto Windows 95. Una chicca da non perdere soprattutto per coloro che adorano i giochi di strategia di qualità.
Un regalo da fare senza troppi ripensamenti.

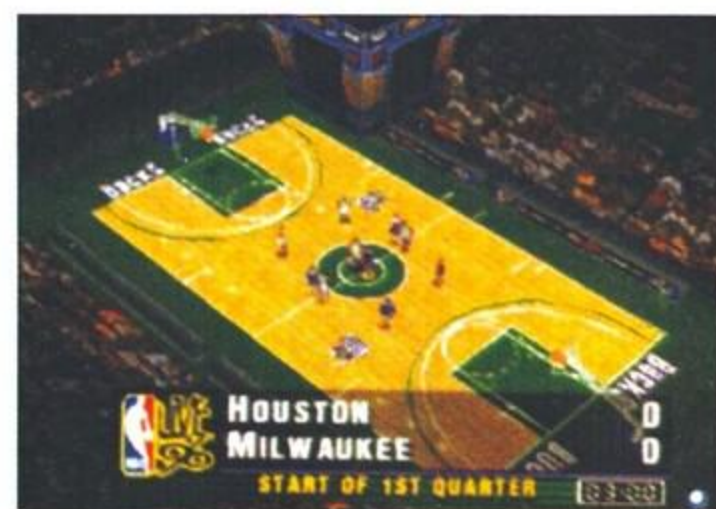
PLAYSTATION

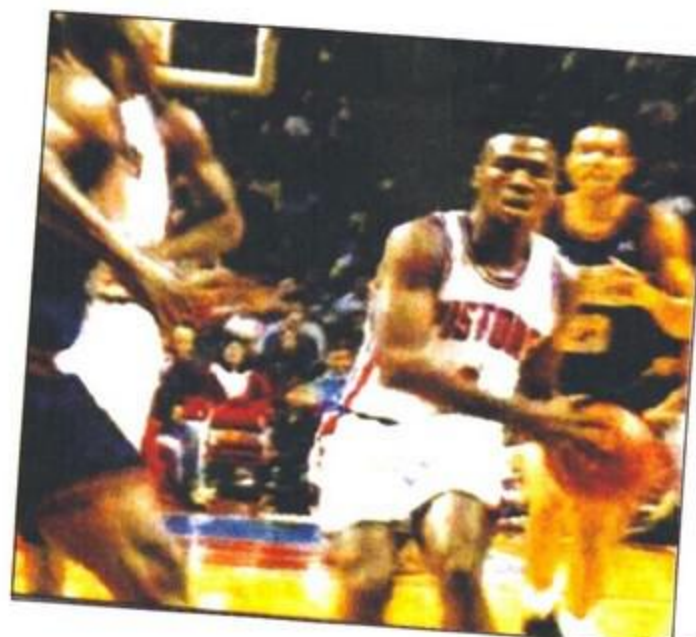
Bruce Willis approda su console (e presto su PC) per una avventura adrenalinica, tutta spari, fughe in macchina e... a voi scoprirlo!

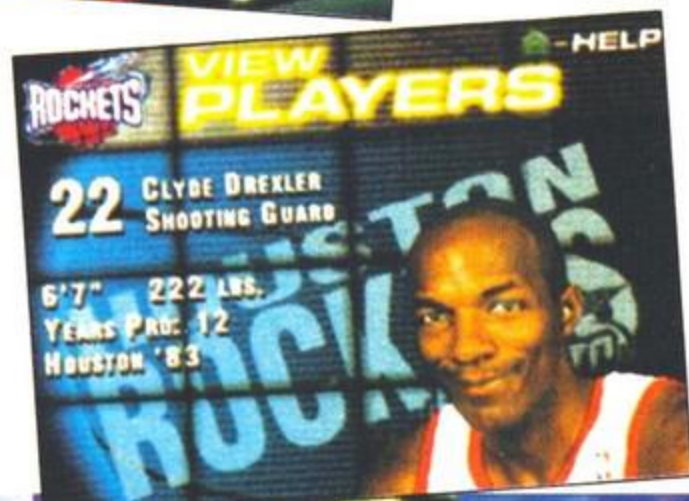
Die Hard Trilogy - Fox Interactive

Formula 1 - Psignosis

Presto anche su PC, questo gioco sta spopolando tra i possessori di Playstation. Un buon antagonista di Grand Prix 2.

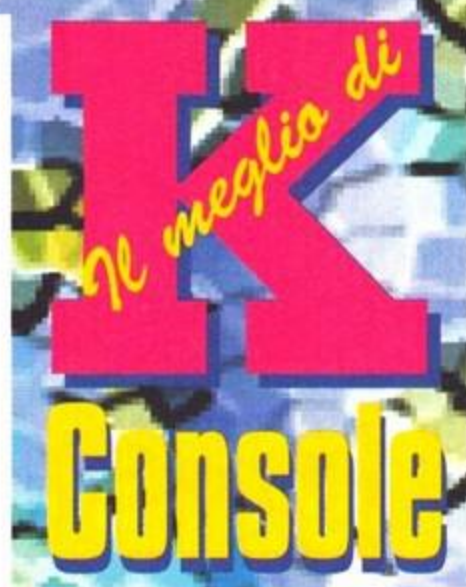
Un altro gioco sul basket per Playstation raggiunge gli scaffali dei negozi. Questa volta è della Electronic Arts, e appartiene alla serie dei prodotti Virtual Stadium... Vediamo un po' com'è.

NBA LIVE '96

Dopo la versione per PC, anche sulla Playstation approda NBA live '96, dalla Electronic Arts, l'ennesimo gioco sul basket che vi darà il controllo delle squadre e dei giocatori della lega professionistica americana per rivivere a casa vostra le emozioni di un intero campionato. Come tutti i prodotti della linea EA Sports basati sul motore grafico Virtual Stadium, anche NBA live '96 si propone prima di tutto due obiettivi: il massimo realismo nella rappresentazione grafica delle varie partite e l'assoluta fedeltà ai valori originali dei giocatori in campo. A vostra disposizione avrete pertanto non solo un'accurata simulazione cestistica, ma anche un ricco archivio di dati tecnici e statistiche per ogni squadra, da cui studiare al meglio la fisionomia e le qualità dei protagonisti del campionato di basket più bello del mondo.
Le opzioni di gioco sono quelle tipiche del caso: campionato, amichevoli, play-off, mercato giocatori; poi finalmente si scende in campo e si gioca la partita.

Le inquadrature a disposizione per seguire il gioco sono moltissime, e tutte più o meno adatte, anche se alcune seguono con troppa solerzia i movimenti della palla (il campo di ripresa è troppo ristretto) dando una sensazione piuttosto fastidiosa e disorientante; particolarmente belli sono i palazzetti e il pubblico, finalmente non più ridotto ad una semplice massa casuale di pixel colorati.
I giocatori sono molto bene animati e ricreati cercando di riproporre le fattezze dell'originale non solo per quel che riguarda l'aspetto fisico, ma anche nei movimenti. I comandi sono abbastanza precisi e facili da padroneggiare, anche se l'avversario controllato dal computer vi metterà spesso in difficoltà se non imparerete a giocare in velocità; resta comunque, soprattutto agli inizi, la difficoltà di capire come si snoda il gioco, che tende a diventare caotico sotto canestro.
Ottima è l'opzione di gioco in multiplayer: collegando fino a due multitap potete arrivare a giocare anche in otto contemporaneamente, distribuiti come meglio credete tra le varie squadre del torneo.
Potete anche creare una formazione esclusivamente "umana" e lanciarvi alla conquista del titolo, ma dovrete perfezionare molto il vostro gioco di squadra.
NBA live '96 è dunque un buon gioco sul basket, ricco di dati tecnici, divertente e ben strutturato, anche se di qualità inferiore rispetto al capolavoro assoluto del genere; Total NBA resta tuttora ineguagliato per immediatezza di gioco e spettacolarità di rappresentazione.

Antonio Perna

Casa: Electronic Arts
Genere: Sport
Difficoltà: Configurabile
N° di giocatori: 1-8

Voto: 850

GRAFICA:
★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★★

Direttamente dal mondo dei giocattoli arriva un gioco d'azione divertente e ben programmato che vi metterà contro una infinita legione di scheletri non-morti...

SI RINGRAZIA I BELÉE - TEL. 02/4230010

PLAYSTATION

SKELETON WARRIORS

Come narrato nella buona introduzione animata, voi vestirete i panni del nerboruto principe Justin Steele, a caccia del perfido Baron Dark, il ladro del cristallo magico che è stato diviso dalla furia dello scontro. Pervasi dall'energia del cristallo voi siete diventati un potente guerriero in grado di lanciare devastanti folgori di luce, mentre il vostro nemico, corrotto dalla forza della luce, è diventato uno scheletro vivente, in grado di creare con il suo tocco un esercito di non-morti. A voi il compito di distruggerlo per ripristinare l'unità del cristallo magico e la pace. Skeleton Warriors fondamentalmente è un beat'em up a scorrimento orizzontale dove, a colpi di spada e di energia, dovrete farvi largo progressivamente tra le orde di scheletri e altri simpatici mostri combattenti che vi vengono mandati contro. Quando distruggete i guerrieri nemici questi inizieranno subito a ricomporsi se non vi affretterete a raccogliere il bonus che lasciano cadere una volta fatti a pezzi; naturalmente nel fare questo cercate di non scoprirvi troppo agli attacchi dei guerrieri ancora vivi. Tra una serie di livelli e un'altra troverete naturalmente il classico guardiano di fine livello che vi metterà alle corde più di una volta prima che riusciate a batterlo.

Dopo gli scontri con i guardiani di fine stage affronterete una sezione a bordo di una moto volante (avete presente Il ritorno dello Jedi ?!?) dove dovrete farvi strada tra i mezzi nemici per raggiungere la prossima sezione del gioco, cercando magari di raccogliere qualche utile bonus.
La giocabilità di Skeleton Warriors è sicuramente molto buona, anche se tutt'altro che innovativa nei contenuti, e il gioco è reso ancora più invitante dalla confezione grafica davvero buona e dalle musiche assolutamente favolose. Tutti i personaggi sullo schermo sono stati renderizzati con cura e sono animati con grande naturalezza, i fondali sono in parallasse (anche se non sono particolarmente vari) e gli effetti speciali fanno la loro discreta figura: gli scheletri esplodono in mille pezzi, le inquadrature zoomano con naturalezza durante gli spostamenti in profondità dello scenario, gli sprite durante le risse affollano lo schermo. Ma l'aspetto sicuramente più positivo del gioco della Playmates sono le musiche: suonata direttamente dalla traccia audio del CD, la colonna sonora di Skeleton Warriors si sposa sempre felicemente all'azione, aumentandone il ritmo e creando un'atmosfera unica durante ogni partita; sembra di essere nel bel mezzo di un film di Conan. Da ascoltare in cuffia mentre giocate, con il volume a manetta.
La difficoltà è configurabile e il gioco non si lascerà terminare troppo alla svelta, sia perché abbastanza ostico, sia perché piuttosto lungo. Le uniche differenze tra la versione Saturn e la Playstation riguardano la definizione dei filmati in full motion video, più nitidi sulla console Sony; un acquisto sicuramente consigliato agli amanti dei beat'em up a scorrimento.

Antonio Perna

Casa: Playmates (Neversoft)
Genere: Beat'em up
Difficoltà: Medio-alta
N° di giocatori: 1

Voto: 920

GRAFICA:
★★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★★★

Continua la produzione della Core per la console Sony, con un titolo a metà tra Doom e Descent; naturalmente, e rigorosamente, tutto in 3D.

BLAM! MACHINEHEAD

Nel 2020 la tecnologia avrà esaurito tutti i modelli di produzione possibili, e sarà arrivata al punto di creare piccole macchine tecno-biologiche in miniatura, in grado di riprodursi autonomamente e di arrivare a costituire, assemblandosi, qualunque altro genere di macchinario. Purtroppo per voi, non contento della sua posizione sociale, uno scienziato di nome Callam Violdreer manometterà il controllo di questa nuova biotecnologia, e per questo diffonderà un mortale virus in tutto il pianeta, che andrà a divorare le entità organiche per metabolizzarle in biochip. Il pianeta sarà in pericolo, e naturalmente voi dovrete cercare di salvarlo, eliminando la minaccia dei biochip.
Alla guida di una potente moto-jet, armata di tutto punto, dovrete riuscire ad accedere ai siti nevralgici della immensa biomacchina che si è sviluppata sotto il controllo di Callam, per disattivarli e distruggere le zone di riproduzione. A cercare di fermarvi troverete una folta schiera di macchine mortali, costituite da numerosi biochip più piccoli, e poste a difesa dei punti strategici più importanti.

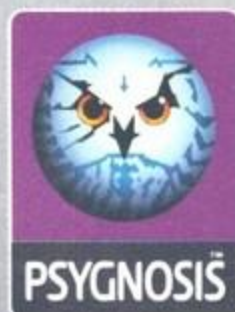
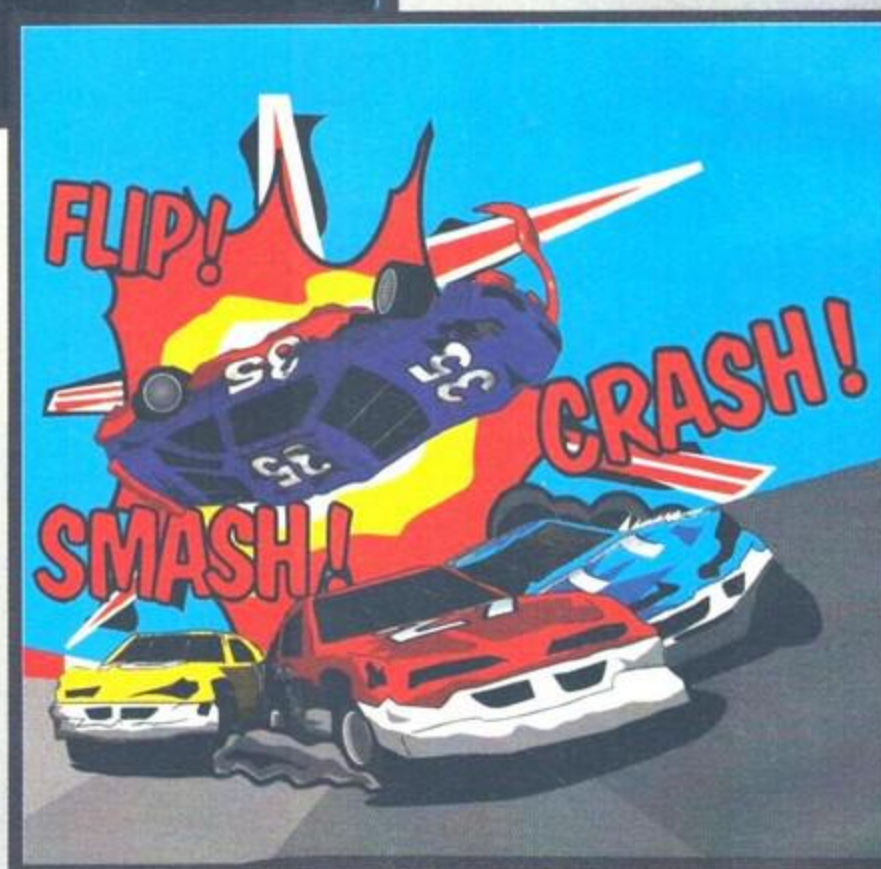
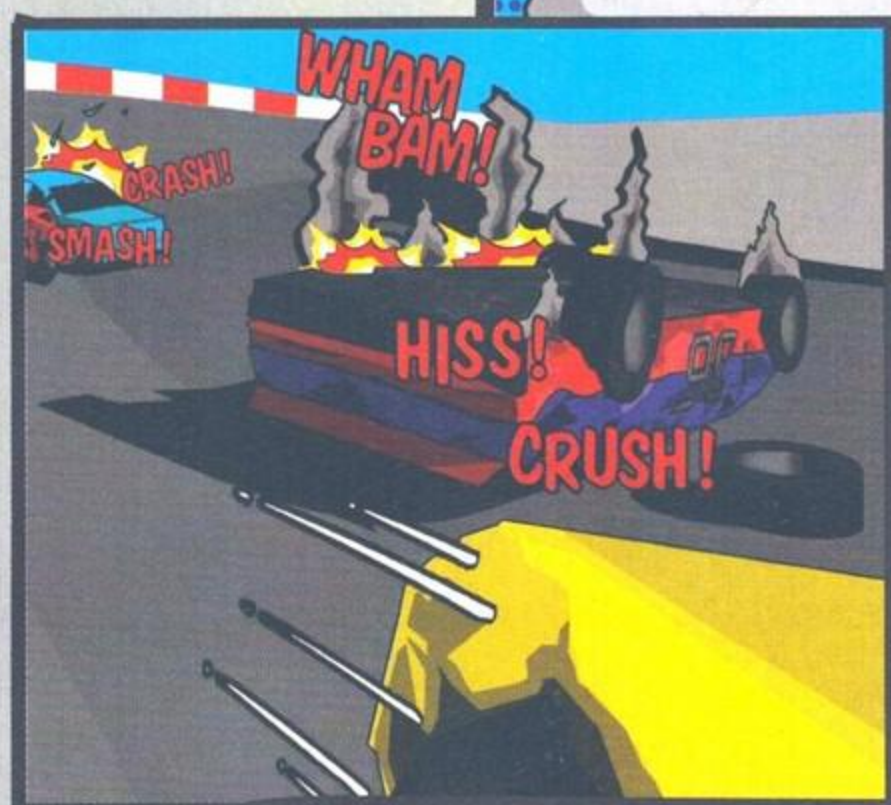
Blam! Machinehead è molto simile a Descent come atmosfera e feeling di gioco, anche se il controllo del vostro mezzo si mantiene sempre su di un piano bidimensionale: quindi niente rotazioni a mezz'aria. L'interfaccia di controllo della moto è ottima, e garantisce fin dalle prime partite una perfetta padronanza del mezzo. E meno male, dal momento che i livelli di Machinehead sono molto intricati, e richiedono in più di un punto (oltre ai combattimenti) manovre di grande precisione per permettervi di andare avanti.
Riuscire ad avere il perfetto controllo della vostra moto non vi sarà comunque sufficiente; per andare avanti a Blam! Machinehead vi ci vorrà anche molto cervello. Le piattaforme dove sono nascoste le chiavi che vi servono non sono sempre raggiungibili, e solo azionando qualche macchinario potrete riuscire a raccogliere tutti gli oggetti che vi possono servire.
Tecnicamente Machinehead non è niente male, con un'ottima realizzazione degli ambienti 3D, anche se le texture e i colori possono sembrare confusionari; i nemici, specie i ragni meccanici, sono bene animati, e il sonoro accompagna piacevolmente l'azione di gioco.
Se vi piacciono i giochi di esplorazione e combattimento in 3D prendete bene in considerazione questo Blam! Machinehead: la sua profondità e una buona realizzazione tecnica non vi deluderanno.

Antonio Perna

Casa: Core
Genere: Esplorazione 3D
Difficoltà: Media
N° di giocatori: 1

Voto: 885

GRAFICA:
★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★★

DESTRUCTION DERBY 2

PC - CD-ROM

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

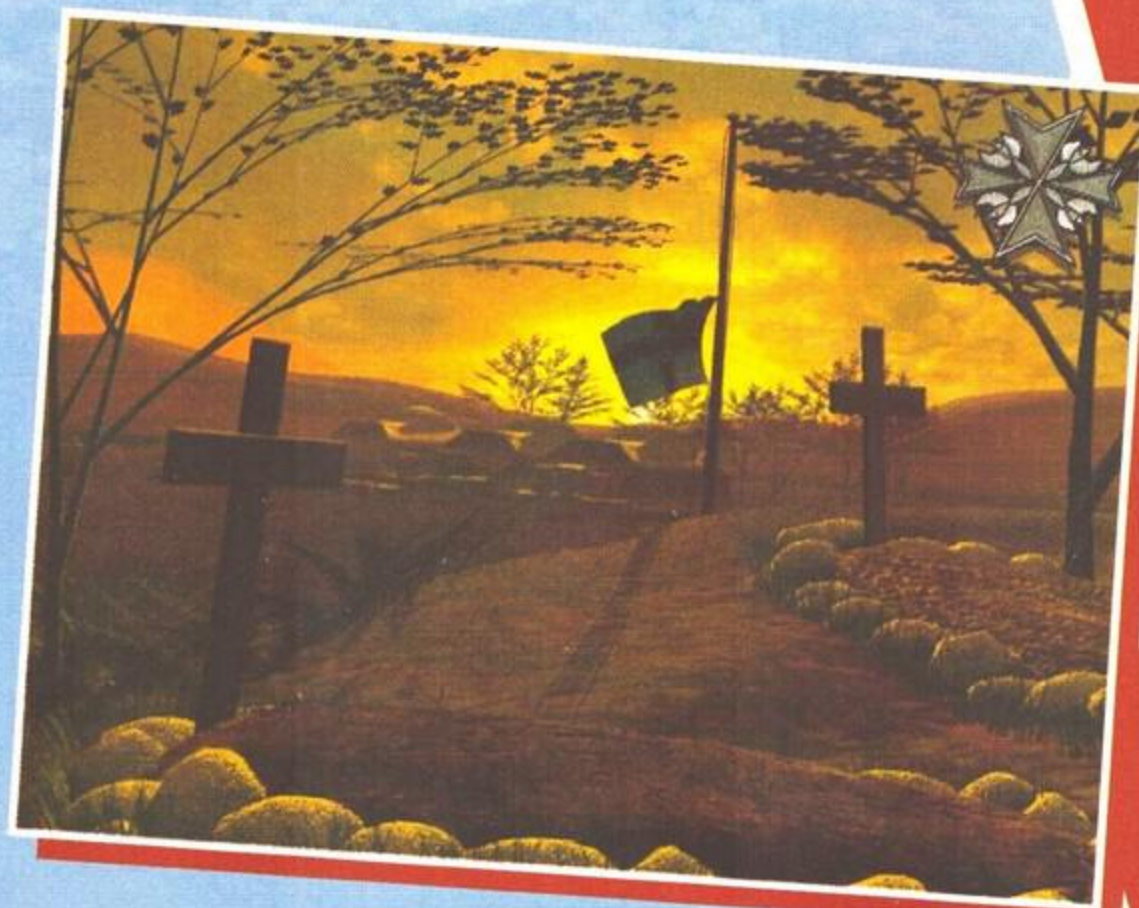
FLYING CORPS

In arrivo dalla Empire un nuovo simulatore di volo ambientato agli inizi del secolo... Bello, e con tante novità.

Se per andare in metropolitana dovete pagare il biglietto, cosa dovete fare per volare nel 1918? Semplice, aspettare che esca nei negozi Flying Corps, il nuovo simulatore della Empire, interamente ambientato agli inizi del secolo. Correva l'anno 1917, e la Prima Grande Guerra Mondiale faceva il suo ingresso nella vita dei nostri avi, con una novità: le forze aeree. Certo, perché fino ad allora nessuna guerra era stata combattuta anche dal cielo. Sopwith Camel, Fokker DRI triplane, Nieuport 28, Albatros DIII, SE5a e Spad 13 erano i padroni del cielo di allora. E voi potrete pilotarli, tutti quanti! Gli amanti del genere saranno "onorati" per così tanta generosità da parte dei programmatori della Empire. Abbiamo avuto la possibilità di vedere una beta, che più beta non si può, di Flying Corps, e ciò che effettivamente ci ha maggiormente colpito è stata l'incredibile cura nella ricerca e nello sviluppo dei particolari. Mai nessun simulatore ambientato nella WWI è stato riprodotto così fedelmente quanto Flying Corps. Tutto ciò grazie anche alla grafica, spinta fino a una risoluzione di 640x480, e da un motore grafico veramente valido ed efficiente. Su un Pentium 100 si potevano intravedere degli scatti tra un frame e l'altro. Pensiamo, quindi, che su macchine più potenti il problema venga del tutto eliminato. C'è da sottolineare, comunque, che gli sviluppatori stanno ancora lavorando sul motore grafico, e non è da escludere un ulteriore miglioramento nelle prestazioni. Gli scenari sono veramente belli e piuttosto realistici. Il cielo è completamente texturizzato, e un'opzione permette di creare un effetto "foschia" qualora le prestazioni dell'hardware non siano sufficientemente valide.

IL PROFUMO DELLA VITTORIA...

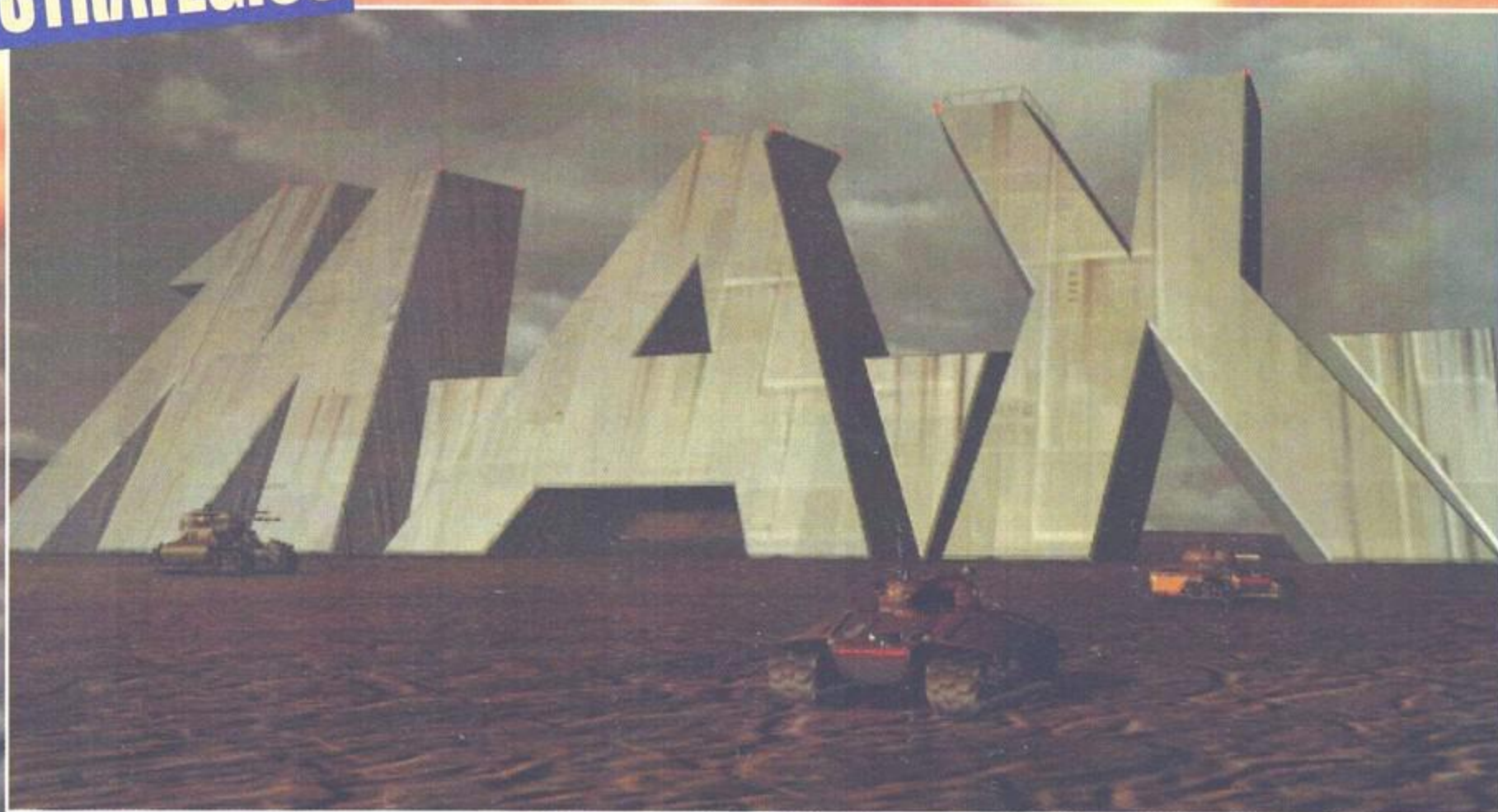
...Che non è da intendersi: "Vi presento il profumo che usa abitualmente la mia vicina di casa che si chiama Vittoria". Ciò che intendo è l'elenco delle caratteristiche positive che abbiamo riscontrato nel gioco. Una cosa è certa... per i piloti dell'epoca il detto: "Freddo non passa, piede non gela" (TV: Voce Tuonante, 1996) era una pura utopia. Quegli aeroplanini di tela, leggeri come piume, dovevano cacciare un freddo pazzesco ai piloti. Il realismo col quale il gioco è impostato fa inoltre comprendere quanto sia stato difficile per gli "Assi" di allora combattere per la supremazia del cielo. Chi è solito pilotare gli F-16 noterà una certa difficoltà

nell'impostare certe manovre di disimpegno con un Fokker DRI. Gli aerei non sono veloci, e sono ancora troppo leggeri per sopportare carichi aerodinamici. Lo si può ascoltare, inoltre, dal rumore che fanno le ali in legno ogni volta che impostiamo una virata. Se poi viriamo con un angolo troppo stretto, sentiremo il fiato del pilota diventare affannoso, e lo schermo diverrà tutto rosso. In pratica, o abbiamo scolato troppo in fretta il bottiglione di Barbera al bar con gli amici, oppure il sangue ci sta andando alla testa. I proiettili sono quasi tutti traccianti, offrendoci un miglior controllo di tiro mentre spariamo a un nemico. E' possibile colorare il nostro aereo con una serie di decalcomanie pre-impostate, ma totalmente assimilabili l'una con l'altra. In pratica, è possibile colorare le ali di giallo, e la carlinga con striscie stile "Zebra africana all'alba", mentre lasciare di fucsia il timone. Con un mimetismo di questo genere non sarà difficile per il vostro avversario scovarvi in cielo e annientarvi, come del resto ho appena fatto con questa lurida zanzara che è un'ora che mi ronza attorno. TIE'! Le viste sono decisamente avvincenti, e particolarmente spettacolari sono quelle esterne. Potrete seguire, ad esempio, il vostro aereo dalla coda, oppure vederlo da una visuale "ore due", oppure "ore... acc! mi si è fermato l'orologio". La ricostruzione storica di alcune battaglie è riprodotta fedelmente, e si prova una certa emozione ripercorrere le gesta del mitico Barone Rosso e del suo triplano. Meno male che qualche ingegnere dell'epoca ha pensato bene di non andare oltre nell'aggiungere ali agli aereoplani, altrimenti oggi ci sarebbero DC9 che ne avrebbero 28!!! (scusate, ma a quest'ora della notte non mi viene in mente nient'altro...). Le missioni sono tante, e possiamo trovare anche parecchie missioni di training. Le campagne sono quattro: The Flying Circus (1918), The Battle of Cambray (1917), Hat in the Ring (1918) e The Spring Offensive (1918). In ciascuna rappresenterete una nazione differente e un pilota particolare. Nella campagna The Flying Circus sarete il Barone Rosso (alias Lothar von Richthofen), e nella campagna Hat in the Ring emulerete le gesta del noto asso americano Eddie Rickenbacker. A parte il primo pilota menzionato, non ho mai sentito parlare del secondo. Ignorante! direte voi. E io vi chiedo, allora:

"Con chi era sposato questo pilota, e quali nomi avevano i figli del suo maggiordomo?". Voglio proprio vedere cosa mi rispondete...

L'ODORE ACRE DEL CONCIME...

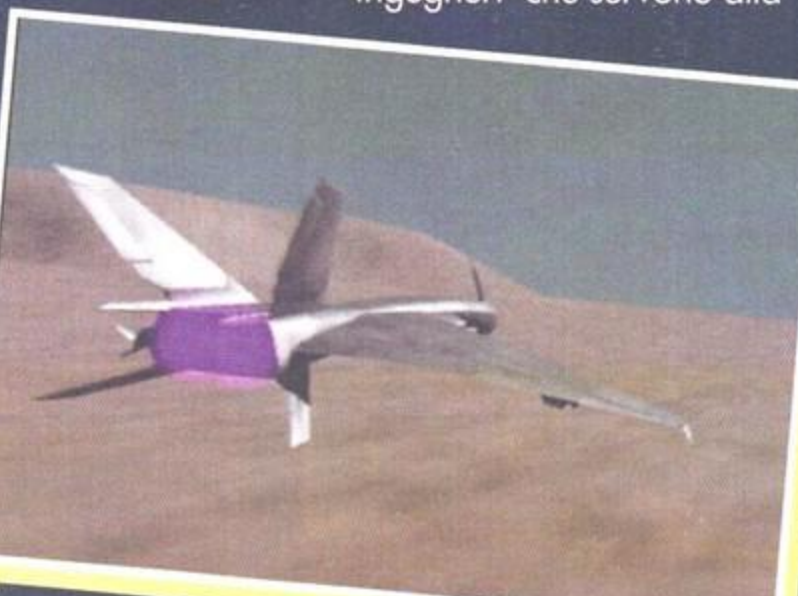
...Che in gergo aeronautico sta a significare: "Chissà quali sono le pecche di questo gioco...". Proprio di pecche non è il caso di parlare. Forse è meglio aspettare una versione definitiva del gioco prima di pronunciarsi. Durante la dimostrazione, il gioco si è impiantato una quarantina di volte, e il joystick emulava ora una tromba d'aria, ora un ciclone, rendendo ingovernabile il nostro apparecchio. Inoltre era difficile, talvolta, uscire dai menu di opzione, per inspiegabili motivi pseudodinamici. Fondamentalmente non ci sarebbero da fare considerazioni negative al gioco. E' strutturato bene, ha un discreto motore grafico, un sonoro simpatico, qualche animazione "scaccia attesa"... eppure non mi ha tenuto incollato davanti al monitor del mio computer. Probabilmente è veramente necessario attendere una futura e definitiva versione del gioco... per essere almeno più obiettivi.

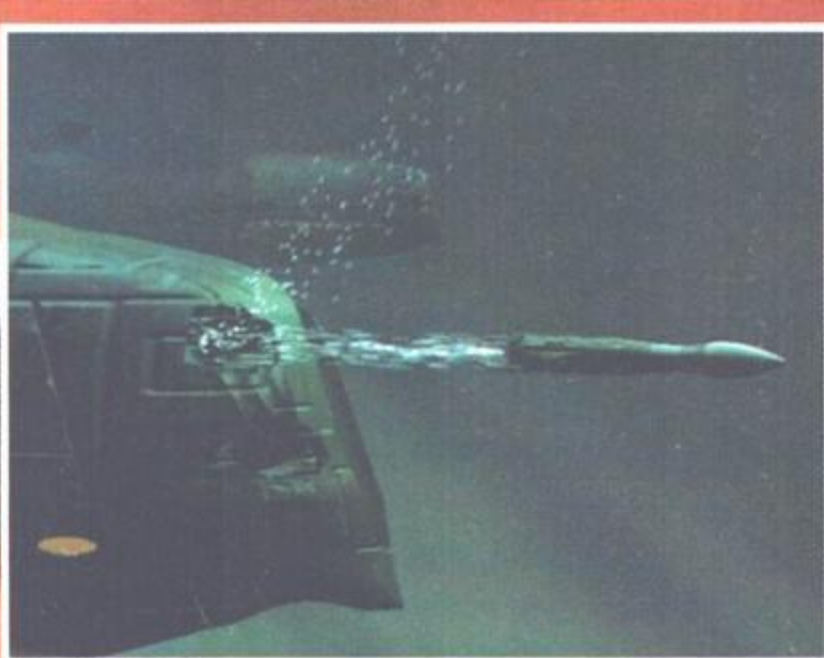
Luca Monticelli

Mondi alieni, industrie futuristiche, mezzi semoventi di ogni tipo... l'umanità si divide in clan per dare inizio alla più catatrofica delle corse alla conquista del territorio. Tutta colpa della Interplay e del suo ultimo nato: M.A.X.!

Siete stanchi di randellare gli alieni di Ascendancy? Vi siete stufati di prendere un sacco di botte a Command & Conquer? Non ne potete più delle odiose battute di spirito di Z? Arrangiatevi!!! Questa ERA la risposta del vostro negoziante fino a ieri, quando è venuto a sapere che la Interplay è in procinto di immettere sul mercato M.A.X., che non è il gatto di Montijella, ma... il nome della giacca di Pitone! No, neanche questo. M.A.X. potrebbe essere la risposta a tutti i vostri problemi, almeno stando a questo demo che ci è giunto in redazione.

I vessilli degli otto clan.

IL GIOCO

Questa volta l'ambiente in cui dovremo agire è meno catastrofico del solito: è successo solo che la pestilenza, la guerra e la fame hanno avuto il sopravvento sull'uomo, aiutati da qualche terremoto tettonico (che non è un movimento della Marini, ma delle zolle terrestri) e da qualche esperimentuccio genetico che ha sconvolto completamente il corso del mondo per come lo conosciamo. Robetta, insomma. Le simpatiche cosucce sopra descritte hanno portato l'umanità a dividersi in otto clan, a nominare un arbitro e a dar vita ad un campionato di calcio... alla fine del quale però non si vincerà uno scudetto, ma il controllo del mondo intero e, se si sarà particolarmente bravi, anche degli altri 23 mondi che abbiamo a disposizione. Come ogni buon allenatore, il nostro compito sarà quello di costruire una squadra molto equilibrata, in modo da poter affrontare qualsiasi situazione. Questa dovrà quindi essere composta dal giusto numero di difensori (macchine scavatrici atte a trovare materiali per la costruzione di nuove postazioni e l'oro... per il pagamento dell'ICI calcolato sul loro valore catastale), di centrocampisti (una sorta di macchine 'ingegneri' che servono alla costruzione delle suddette postazioni o di altri macchinari di vario tipo), attaccanti (macchinari da guerra per attacco e difesa del territorio conquistato) ed ali (gli scout che servono a scannerizzare i terreni che vorremo conquistare). Come vedete tra un esercito ed una squadra di calcio ci sono molte similitudini... e allora? Beh, niente di che, comunque non seguite gli insegnamenti di Sacchi se non volete caricare l'avversario con una scavatrice e tirare fuori dell'oro con un cannone! Vabbé, lo ammetto, ho visto le partite dell'Italia, scusate... Tornando a M.A.X., come avrete capito il concetto su cui si basa il gioco è un mix di esplorazione, costruzione e guerriglia, tre elementi assolutamente paritari a livello di importanza. Ogni vostro mezzo infatti potrà operare solo se verrà posizionato nella giusta allocazione e sarà rifornito del carburante necessario per farlo muovere (il che vuol dire che dovrete tirare fuori abbastanza oro per comprare la benzina sufficiente al vostro fabbisogno). In pratica, per

La mappa di un mondo da conquistare.

Il campo di battaglia.

ottenere il controllo di un mondo dovrete costruire una sorta di ragnatela industriale perfettamente collegata e funzionante, in modo da far pervenire tutti i rifornimenti necessari ai vostri mezzi bellici, tattici e operativi.

TECNICAMENTE PARLANDO...

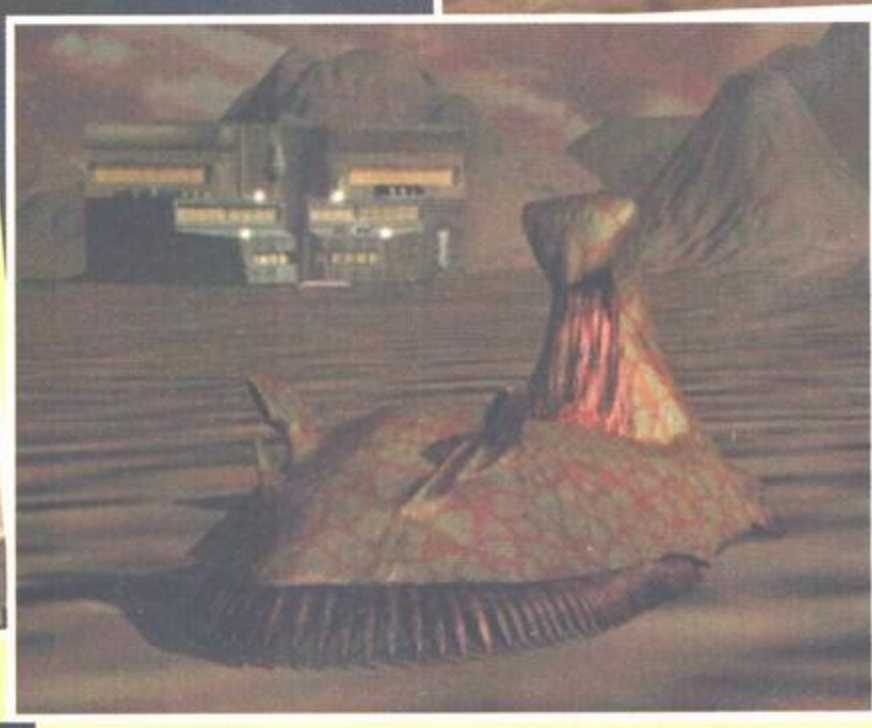
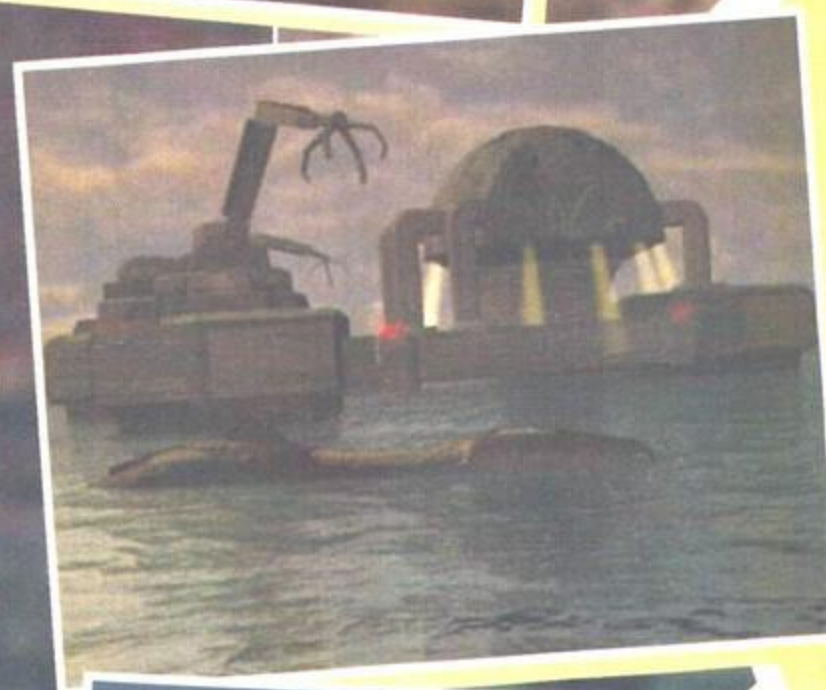
Come i tanti giochi a M.A.X. riconducibili ci hanno fatto capire, anche questo della Interplay non può proporre una grafica particolarmente esaltante, perché il punto è che c'è poco da vedere e tanto da fare se si vuole arrivare in fondo a questo Machanized Assault & Exploration. Ad ogni modo, per far contento anche l'occhio, vi posso assicurare che tutto quello che non concerne la mappa di gioco, quindi dall'interfaccia alle immagini descrittive di ogni singolo aggeggio che andremo ad utilizzare, è riprodotto con una grafica più che piacevole. Ai modelli grafici in 3D renderizzati, si unisce un sonoro adatto e sicuramente coinvolgente, che diventerà certamente esaltante nel caso che qualche riccone tra voi possa contare su un apparato sonoro di prim'ordine: M.A.X. infatti può contare anche su di un sonoro in dolby sorround e su effetti sonori stereo a 16-bit, azz'. Piuttosto che queste piccolezze, voglio sottolineare l'innovazione più importante e significativa apportata dalla Interplay. Da quando è stato prodotto il primo gioco strategico ad oggi si è scatenata una guerra senza frontiere tra chi preferisce la soluzione di giocare il proprio turno mentre l'avversario aspetta più o meno pazientemente (in perfetto stile wargame da tavolo) e chi, al contrario, ama l'evoluzione del gioco in contemporanea (giocatore ed avversario si muovono reagendo in tempo reale alle mosse che vengono effettuate). Beh, la Interplay ha fregato bellamente entrambe le fazioni: M.A.X. infatti può essere giocato in entrambi i modi. Un'opzione in più è riservata al gioco a turni, in quanto qui si potrà customizzare le caratteristiche dei turni stessi.

COMANDI SIGNORE!

(... disse un dì il Pitone al Montijella). Ogni singola opzione di gioco viene comandata dal mouse, sia sulla mappa di gioco che all'interno delle varie interfacce. Sulla mappa, infatti, ogni mezzo potrà essere manovrato singolarmente o a gruppi, alla Syndicate Wars o alla Command & Z, per intenderci. Una volta posizionati a piacimento i vari macchinari, si potrà poi passare a conferire ad ognuno di essi l'ordine specifico cliccandoci sopra e aprendo in questo modo l'interfaccia relativa al mezzo stesso. La Interplay ha pensato anche di venirci incontro nel caso in cui alcuni comandi non ci fossero particolarmente chiari o ci fossimo dimenticati lo scopo di un particolare macchinario: cliccando su di un'icona a forma di '?', un programma tutorial ci metterà al corrente di quelli che sono i dati relativi al mezzo evidenziato. In ogni modo, prima di partire a spron battuto in una bella avventura customizzata, converrà seguire il corso di addestramento messoci a disposizione da una delle opzioni di M.A.X., col quale sarà più facile familiarizzare con comandi, effetti, difetti, pizzi e merletti...

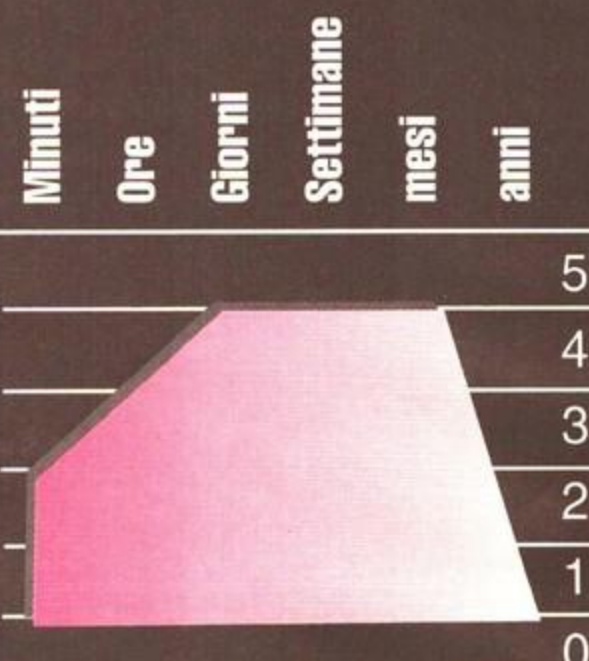
CONCLUDENDO

E' consigliata la presenza dei genitori per la visione di questo gioco da parte dei bambini.... uhm, forse questo era il film di ieri! M.A.X. è un gioco decisamente poco immediato, che necessita di un profondo amore per la strategia bellica ed edilizia per poter essere apprezzato in tutta la sua grande potenzialità. Inoltre, udite, udite, anche i possessori di scatolame tipo 486 66DX2 sotto formalina potranno, pur con qualche piccolo scatto qua e là, trastullarsi dando la caccia a qualche scout nemico o costruendo una bella fabbrica di sottaceti! Quindi, costruiamo, esploriamo e distruggiamo, a piacimento, solo fate attenzione al caro benzina, altrimenti vi toccherà andare all'attacco di una fortezza nemica al comando di un plotone di truppe cammellate!

Daniele Falzone

La finestra da cui costruire il nostro clan.

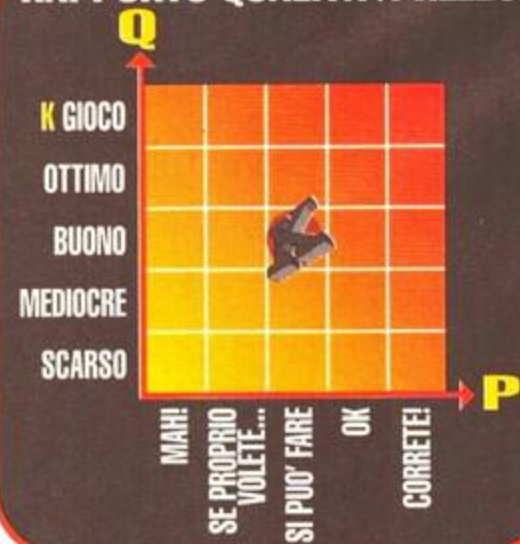
PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

CURVA CIP: Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

VERDETTO: Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK)- offerto dal programma.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Si ringraziano:
PERGIOCO 02/29524256, I BELÈE 02/4223771

K PARAMETRI:
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO:
Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

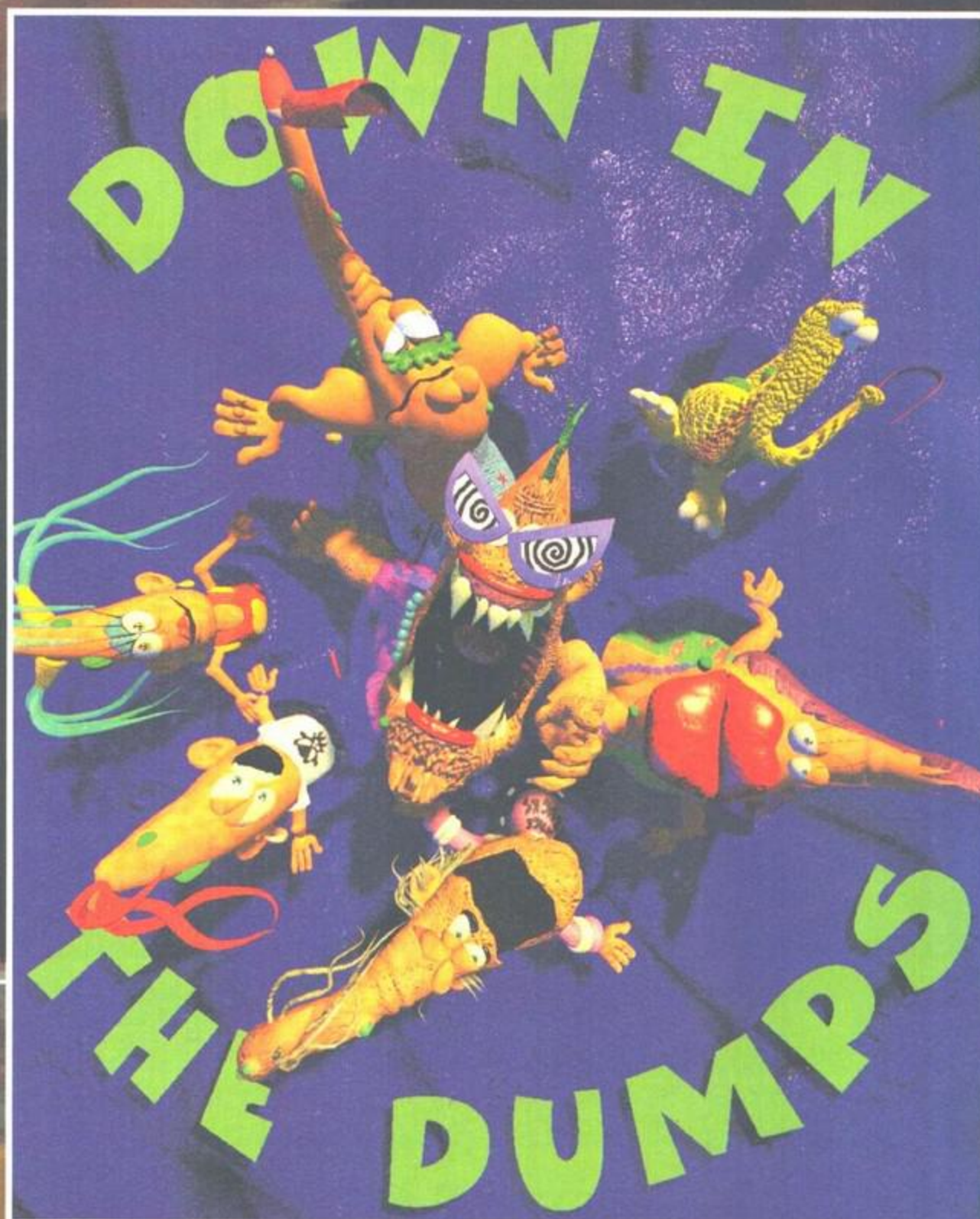
"Spazio, ultima frontiera..." recitava un mio articolo che presentava l'anteprima del "primo gioco full trash immersion". Confermo e sottoscrivo: Down in the Dumps è... spaziale.

Riassumiamo velocemente l'inizio: solito filmatino 3D reale, ormai storico scontro al più sfigato incrocio della galassia e caduta libera in tandem della famiglia Blub e dell'astronave dei fetentissimi alieni verdastri. Dopo aver fatto cadere un omino intento alla manutenzione di Miss Liberty (dal suo martellare non l'avreste mai detto, eh?), essere finiti nello scarico della Grande Mela ed essere definitivamente *affangati* - almeno spero che quella cosa marrone non sia altro - eccovi desolati a guardare la vostra astronave che va in fumo. Ebbene, è tempo di rimboccarsi le maniche e di trovare il modo di abbandonare il pianeta. Semplice e conciso, no? Perfetto: ora avete davanti cinque opzioni relative a cinque avventure differenti.

Che le svolgiate in ordine logico (dall'alto in basso), inverso (dal basso in alto) od illogico (modello *'ndo cojo, cojo*) non cambia nulla. L'importante è che vi divertiate e basta.

Ma vediamo assieme questa terribile epopea, della quale daremo il mese prossimo il TNT in esclusiva, e non lasciate che le vostre pance scoppino dalle ghignate quando vedrete come si fa a caricare e/o salvare un gioco (raccomando la visione lontano dai pasti!).

COME USARE I COMANDI

La schermata iniziale di ogni gioco comprende due menu a tendina ad attivazione automatica: uno sopra, l'altro sotto lo schermo. In quello superiore troviamo, da sinistra a destra: *il punto di domanda* (modifica accesso a volume, scritte e scene di transizione, quelle che io chiamo siparietti); *la cinepresa* porta ad una particolare schermata che appare nella parte bassa del video e permette di registrare, rivedere a diverse velocità ecc. ecc. (praticamente come una vera videocamera) l'avventura che state vivendo (avete otto videocassette

Come potete vedere non è difficile scegliere una voce nei menu.

Gli ambienti di gioco sono molto vari e divertentissimi. Pensate che ha riso anche mia madre.

con numeri, colori e simbolini differenti dove registrare le vostre più o meno eroiche gesta). Le caselle centrali (siamo sempre nel menu superiore) servono per scegliere *i personaggi* con cui giocare, visto che in alcune avventure avremo possibilità di differenti scelte.
Le ultime tre opzioni non hanno bisogno di pesentazione, essendo *Load*, *Save* e *Get Out*. Nel menu inferiore troviamo semplicemente *l'inventario*: basta portare *la manina* su ciò che vogliamo ed il gioco è fatto. Durante la partita la manina rimane fissa e segue il puntatore mouse, muovendosi (puntando il dito o facendo ciao/ciao) per indicare direzioni od oggetti e trasformandosi in bocca od occhi a seconda che si possa parlare con qualcuno o analizzare qualcosa. Tutto chiaro? Bene, allora andiamo a cominciare!

TOON I: The Blub, the rat'...and the bad guy

Questa è l'avventura del piccolo teppistello. Deve ritrovare un importantissimo pezzo a forma di tubo, che sembra un tubo, assomiglia ad un tubo, ne ha la consistenza, l'odore, il colore ed invece è... un tubo: serve come pezzo di ricambio. Il vostro nemico di turno è Bad Punk, un grosso vermone con la cresta fucsia che, in compagnia del topone di fogna, vi darà filo da torcere. La soluzione è semplicissima, basta concentrarsi un attimo ed osservare a fondo i filmati. Il più veloce dei cinque, The Blub, the rat'...*and the bad guy* è anche quello a cui sono più affezionato: i siparietti televisivi (come 'quali'... abbiate la bontà di giocarvelo almeno un po') sono fenomenali. Per i più impazienti, alla fine di questo articolo un'anteprima dell'ormai imminente *TNT*!

TOON II: The Hipnotic Machine.

Un piccolo ominide vermiforme a cavallo di un grosso petardo ci elettrizza la nonna. Questo non vuol dire che quella povera anziana signora dalla collana di grosse perle adagiata mollemente sul poderoso seno sia stata colpita da un dardo di cupido... ma da una scossa a 3000straca**i di volt che ce l'hanno trasformata in una specie di Demone della Tasmania. Suo unico gioco e divertimento l'annichilimento del povero nipotino tra il tritacarne che c'è in cucina e pesanti schiacciate a volo d'angelo modello Antonio Hinoky. In questa puntata giochiamo con la Mamma, alle prese con quiz interplanetari, Geni anoressici, strani ascensori ed ancora più misteriosi Corni da Nebbia.

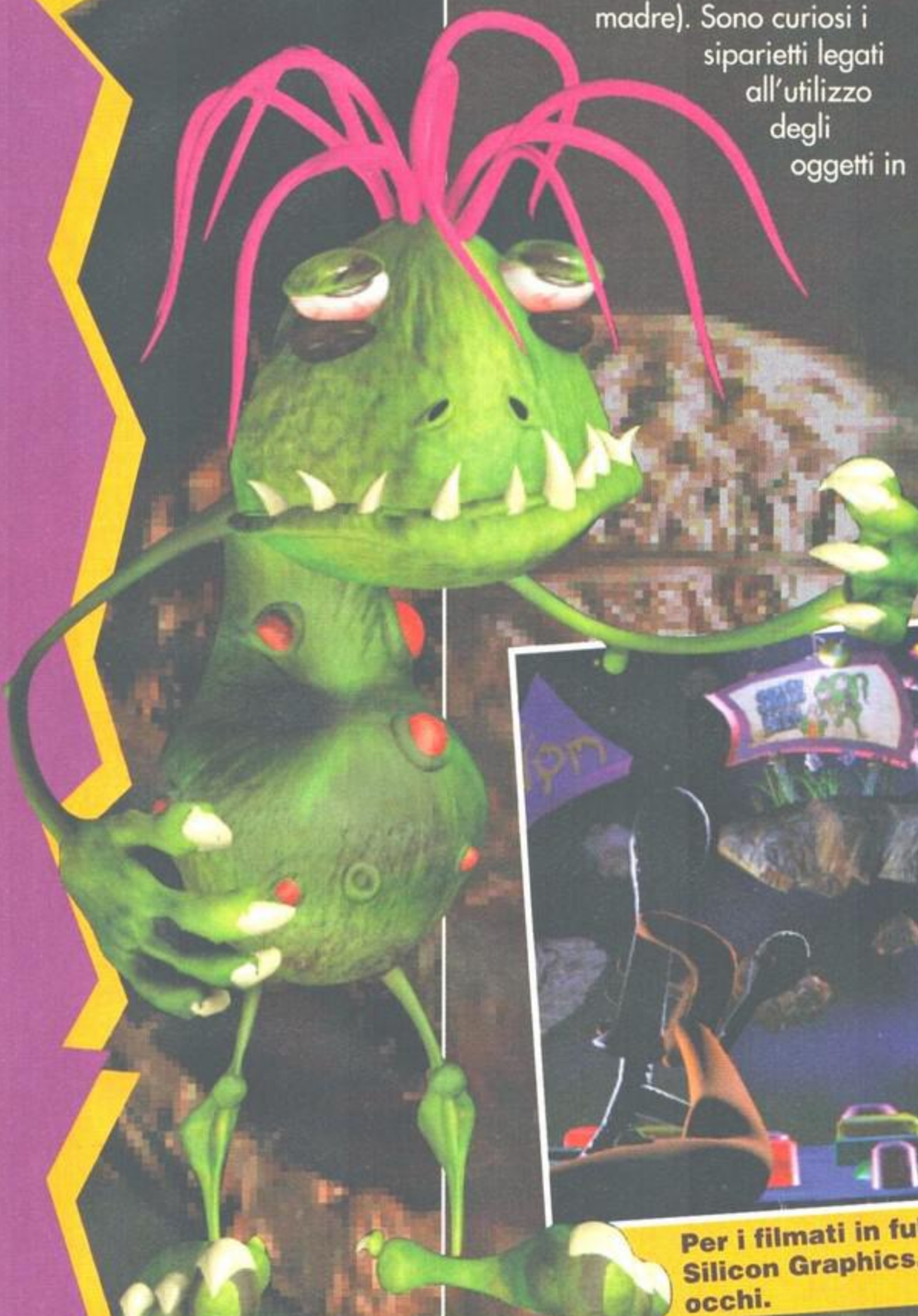
Il quiz interplanetario: mamma Blub contro Mister X.

Abbiamo il nostro bel da fare per schiodare il babbo catatonico, spaparanzato sulla versione 'divano' della poltrona/sacco di Fantozzi davanti ad un olotelevisore e all'equivalente della fornitura di birra per un anno del Madison Square Garden. Cavilloso anziсheno, The Hipnotic Machine è un continuo su e giù con l'ascensore alla ricerca di un modo per liberarsi, anche se momentaneamente, della nonna (in questo momento vostra madre). Sono curiosi i siparietti legati all'utilizzo degli oggetti in inventario: provate a bloccare la nonnetta con il tappeto o a versarle addosso la vernice e ne vedrete delle belle. Un consiglio: le scene che vedrete sono state girate da professionisti: non tentate di ripeterle a casa.

TOON III: The Abominable Robin Blub

E' Natale, con tanto di neve che cade e musichette consone all'atmosfera. Al momento fatidico appare Babbo Natale completamente ubriaco che stringe in una mano una bottiglia e nell'altra - molto più malferma della prima - le briglie: guida così male che neanche la Befana riuscirebbe ad eguagliarlo. La slitta si ribalta e i regali finiscono chissà-dove. Sensibile ai piagnistei dei figli - ed abbondantemente riposato dall'episodio precedente - il babbo si arma di buona volontà ed esce, zoccoli e canotta fil di pancia compresi, alla ricerca dei pacchi scomparsi. In stereo partono anche i brutti ceffi che sperano di riscaldarsi un po' con la caccia. In compenso, dietro una duna, trova il microcosmo di un castello che - guarda caso - parodizza il mondo e le gesta di Robin Hood.

TOON IV:The Bum

La piccola peste (leggasi la bambina) ha deciso di lavare il lercioso cagnolino, il quale non è affatto soddisfatto, infatti... scappa. Qui potete giocare con i due fratellini, scegliendone le icone dal menu di volta in volta. Trovate il canoide in un mare di melma e lo recuperate con un abile stratagemma... *à la* Animal House. Ad un certo punto grazie a-per colpa di un palloncino si arriva in un nuovo scenario: la testa di un grasso, lercio e dormiente barbone (io segnalerei la punta del dito indice della mano destra: hanno veramente esagerato con i particolari). La 'zucca' è popolata di pulci, zecche, pidocchi rasta (Bob in amaca è il prototipo della specie) ed imitazioni di Elvis calate in un terrificante panorama di foruncoli ed infezioni del cuoio capelluto. Lo scopo dell'episodio: travestirsi da promoter e rimettere assieme 'La Banda', se mi permettete un'ennesima citazione *belushiana*. Il

Per i filmati in full motion sono state usate workstation Silicon Graphics. Il risulato lo potete vedere con i vostri occhi.

In questa fase avrete a che fare con un topolino veramente dispettoso...

TNT TOON I: The Blub, the rat'...*and the bad guy*

(Legenda: A = avanti, I = indietro, Dx = destra, Sx = sinistra, S = su, G = giù)

Ad intro terminata vi trovate assieme al cagnaccio nella discarica. Prendete il formaggio, A. Alla radura. prendete il mozzicone di sigaretta poi A nella grotta . Prendete la corda. I, legate la corda al peso, fate partire il registratore col tasto di sinistra - che rallenta l'immagine - posate il formaggio per terra accanto al peso, tirate la corda e aspettate di prendere il topastro in trappola. Prendetegli il pezzo di tubo. Parte un filmato con il punk che vi farà fare una frullatina e se lo frega. All'atterraggio salite a Dx: c'è un televisore, arriva il punk che si lamenta e se ne va. Guardate il filmato che vi riporta giù. Arrivate al Flauto di Pan. Andando oltre si entra dove c'è il mostrillo verde che dorme. Uscite da Dx, A, Sx, passato il ventilatore, prendete il programma della tele, fate funzionare il pupazzo che vi teletrasporta in una bottiglia di whiskey. A, togliendo il tappo uscite al vasetto di yogurt. Leggete il programma della tele, selezionate 'sport' e 'varietà': sono due programmi 'soporiferi'; andate S al televisore di prima, parte un siparietto che fa addormentare il punk. Voi ne approfittate, gli riprendete il maltolto e tornate dal nonno.

Questa la via più breve, ovviamente potete giostrarvi utilizzando tutto quanto avete trovato: ogni cosa ha il suo impiego. Buon divertimento e... al mese prossimo!

Luca Fassina

AAAAAAAAAAHHH! Il nonno "multimediale" ha un aspetto orripilante!!!

momento di maggior ilarità l'ho vissuto vicino a casa di Mamma Pulce quando bisogna bypassare il porcospino-da-guardia (ma ho l'impressione che sia una mera pulce...): provate sulla povera (si alza una voce dal fondo: "povero un ca**o, guardate cosa succede a passare senza averla stesa...") bestiola il vostro inventario, tenendo per ultimo il pallone da basket... ci sono alcune cose veramente storiche.

Le locazioni sono ricche di enigmi, talvolta anche complessi.

TOON V: Happy end

Ok, pronti a partire? Bene, salutate il luogo che vi ha tenuti in qualche modo prigionieri per così tanto tempo, salite sull'astronave e partite. Lasciate scorrere i titoli di coda e rimanete a guardare: la storia è appena incominciata. Quello che Nonno Blub ha fatto decollare è l'equivalente di un colabrodo e l'intera famiglia, cane compreso, dovrà farsi in sette per non disintegrarsi nel nulla. Con lo stesso principio usato per The Bum, infatti, potrete scegliere di volta in volta i componenti del gruppo e le stanze in cui farli lavorare per prestare il miglior soccorso possibile alla vostra bagnarola.

CONCLUDENDO...

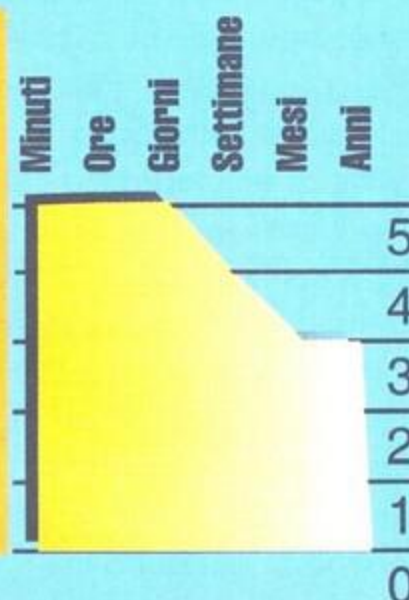
A parte una certa grappa dal nome censurabile una nota di lode per i filmati, degni di un film di Kubrik. Se devo per forza trovare un neo... beh, se avete la sindrome del salvataggio (quella cosa per la quale avete costantemente paura di essere uccisi, che il computer 'bombi' oppure il vostro piccolo fratellino sta imparando a camminare ed ha l'abitudine di andare a gattoni sotto la scrivania a togliere la spina)... abbiate almeno la pazienza di godervi OGNI volta il siparietto del cane che scorreggia.

Luca Fassina

DOWN IN THE DUMPS

Genere: Adventure
Casa: Philips
Sviluppatore: Haiku Studios

PC CD-ROM

Per ripristinare la nonna impazzita avrete bisogno di un Pentium 90 o superiore, 16 MB di RAM, una scheda sonora soundblaster compatibile, un CD 4X e un mouse. Se avete dell'altro va bene comunque.

TEQUILA & BOOM-BOOM

Torna sugli schermi PC la Dynabyte, la software house genovese già autrice di The Big Red Adventure, con un nuovo gioco che si ispira agli Spaghetti Western per un'ambientazione nuova e divertente.

GRANDIOSO

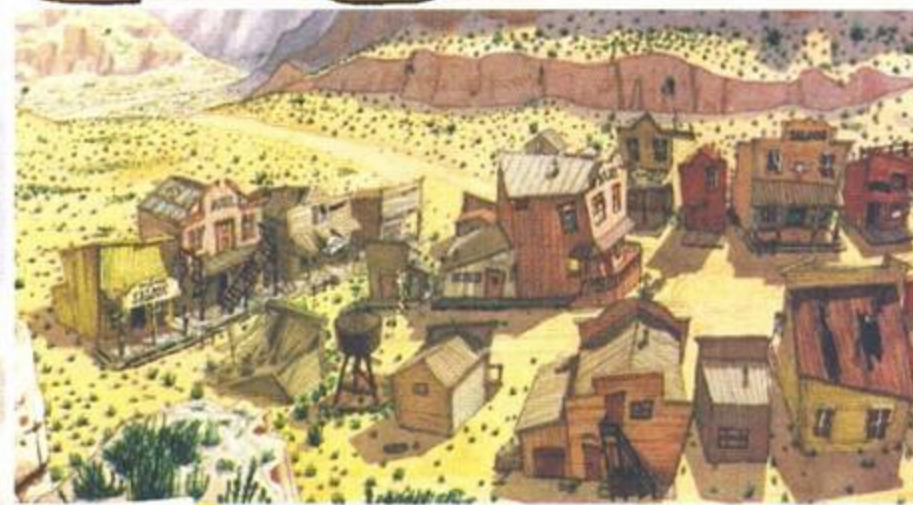
La Dynabyte è una delle poche software house italiane che riescono ad imporsi all'attenzione, oltre che del mercato nazionale, anche di quello estero. Il loro punto di forza sono da sempre le avventure, a partire dal vecchio Nippon Saves Inc., primo programma di successo, per arrivare a The Big Red Adventure, l'ultima avventura prodotta. Si trattava di giochi impostati con uno stile molto fumettoso, con una grafica caricaturale molto simpatica, improntate ad un discreto umorismo: si trattava di giochi da godere con il sorriso sulle labbra. Tequila & Boom-Boom è l'ultima fatica della Dynabyte; è ancora un'avventura punta e clicca, ma la grafica ha subito una massiccia evoluzione, portando il gioco a diventare un vero e proprio cartone animato interattivo.

"LO CHIAMAVANO TRINITÀ"

L'ambientazione di Tequila & Boom-Boom è uno degli aspetti più innovativi del programma. Pescando a piene mani dalla tradizione cinematografica italiana degli 'spaghetti western', alla Dynabyte hanno infatti costruito un'avventura ricca di personaggi buffi e incredibili, che partecipano a rendere il gioco imprevedibile e spiritoso.

Animati con grande maestria, i personaggi si muovono in splendidi scenari corredati di tutti gli stereotipi classici del genere western, dipingendo un'ambientazione originale e suggestiva.

La grafica è impostata come in un vero cartone animato, con grandi scenari dettagliatissimi e molto colorati, tutti disegnati a mano e poi digitalizzati, e personaggi rappresentati da una folta schiera di animali riprodotti in perfetto stile Disney. C'è lo sceriffo (un leone) che non vuole grane nella sua città, ci sono i bari di professione (le faine) che giocano a carte nel saloon, c'è il pianista (un gabbiano) a cui tutti sparano regolarmente, c'è la provocante ballerina del saloon (una gattona), e c'è il becchino (non poteva che essere un avvoltoio), che si lamenta perché non riesce a crearsi una clientela fissa: dopo la prima volta tutti i suoi clienti non si fanno più vedere.

Le animazioni e la grafica di Tequila & Boom-Boom sono sicuramente gli aspetti del programma che colpiscono maggiormente chi gioca: il lavoro svolto dai grafici Dynabyte è stato davvero encomiabile, e ha portato alla creazione

di sfondi in alta risoluzione di qualità eccelsa e ad animazioni fluide e perfette, che danno un notevole spessore alla caratterizzazione dei personaggi. Alessandro Barbucci, il grafico Dynabyte che si è occupato delle animazioni (sotto la regia di Alessandro Belli), ha lavorato anche per gli studi Disney, e si vede, vista l'ottima qualità del suo lavoro.
A ricreare la perfetta atmosfera da Far West collaborano poi anche le ottime musiche di Marco Caprelli, capaci di riproporre motivetti orecchiabili e sempre in tema con lo svolgersi degli eventi.

"CONTINUAVANO A CHIAMARLO TRINITÀ"

La struttura di gioco di Tequila & Boom-Boom lascia molta libertà al giocatore, che comincia l'avventura arrivando alle porte di Stinky City, e può dedicarsi liberamente all'esplorazione della cittadina. Venendo a contatto con i diversi personaggi innescherà diverse sottotrame che piano piano arriveranno a costituire il quadro generale completo di una storia interessante.
Non vi vogliamo svelare troppe cose, ma sappiate che il grosso della storia vi vedrà impegnati ad impedire che un perfido colonnello, Mr. Vyle, riesca ad usurpare il terreno di proprietà di un vecchio contadino indifeso dove, all'insaputa di tutti, si nasconde una ricca miniera. I puzzle sono di media difficoltà; impegnano quel tanto che basta perché l'avventura non si riduca alla visione di un cartone animato, ma senza arrivare ad essere frustranti. Sono inoltre presenti dei semplici enigmi dove contano i riflessi: se ordinate da bere al saloon, per esempio, il barman vi lancerà il bicchiere facendolo scorrere sul bancone, e voi per prenderlo dovrete selezionarlo rapidamente con il mouse, prima che esca dallo schermo e vada a sfracellarsi sul muro.
I personaggi divertenti, le ottime animazioni e l'immediata giocabilità rendono Tequila & Boom-Boom un titolo molto piacevole e divertente, caldamente consigliato agli appassionati di avventure che hanno voglia di divertirsi con un programma rilassante e spiritoso.
Infine, una nota di merito particolare: Tequila & Boom-Boom, unico nel suo genere, è programmato e doppiato (benissimo) interamente in italiano, anche se è comunque possibile giocarlo in inglese. Una bel gioco di avventura italiano, che ha ben poco da invidiare a tante famose produzioni estere.

Antonio Perna

INTERVISTA A MARCO CAPRELLI

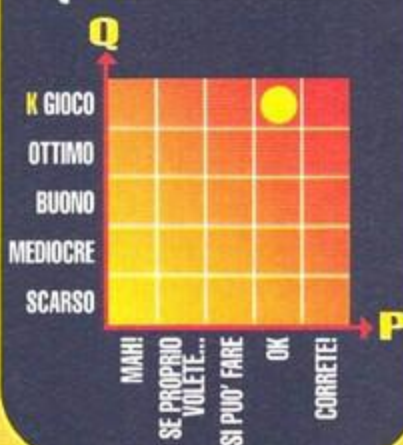
Abbiamo parlato con i programmatori Dynabyte per avere qualche informazione fresca sui personaggi di Tequila & Boom-Boom; ecco cosa siamo venuti a sapere.
"I personaggi principali, così come lo stile della storia, sono stati ispirati dai famosi 'spaghetti western' interpretati da Terence Hill e Bud Spencer, a cui ci siamo rifatti per dare una particolare impronta al gioco. Per una ulteriore caratterizzazione abbiamo poi deciso di adottare uno stile grafico di forte ispirazione Disneyana, che rendesse ancora più vivaci i nostri personaggi. Siamo molto soddisfatti dei risultati che abbiamo ottenuto, e pensiamo che Tequila & Boom-Boom sia un gioco in grado di divertire chiunque, grandi e piccini, vista la sua particolare impostazione, proprio come i film di Bud Spencer e Terence Hill."
Grazie Marco

Genere: Avventura punta e clicca
Casa: Sacis
Sviluppatore: Dynabyte

PC CD-ROM

Per girare decentemente richiede un 486 DX4 100 MHz con 8 MB di RAM (16 consigliati), scheda grafica SVGA e un CD-ROM a doppia velocità. La configurazione ottimale prevede l'uso di un Pentium, con un CD-ROM a quadrupla (o sestupla) velocità.

K VOTO 910

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

AVVENTURA

The Pandora Directive
Virtual World Adventure

È finalmente arrivato in redazione il tanto atteso seguito di Under a Killing Moon, l'avventura della Access che più di ogni altra aveva saputo, due anni fa, sfruttare le nuove possibilità introdotte dai CD-ROM.

GRANDIOSO

Continuano sugli schermi dei nostri PC le avventure di Tex Murphy, il detective che più di ogni altro ha saputo rivoluzionare il mondo delle avventure per computer, grazie ad una lunga serie di programmi di successo.
The Pandora Directive è l'ultima fatica della Access, e si svolge giusto un anno dopo gli eventi sviluppati nel corso dello splendido Under a Killing Moon (quindi siamo nel 2042), anche se The Pandora Directive non è un vero e proprio seguito.

Un UFO è precipitato sulla Terra, col suo prezioso carico... e scusate la "censura".

La storia inizia a svolgersi nella San Francisco post guerra atomica, subissata di rifiuti tossici, dove le radiazioni hanno mutato gran parte della popolazione, e protagonista principale è ancora Tex Murphy, il detective più stravagante della storia dei videogiochi. Anche l'ambientazione futuristica e l'atmosfera piuttosto cupa e decadente delle locazioni restano le stesse del titolo precedente, ma la vicenda è completamente nuova e slegata da qualsiasi problema di continuity.

UN COCKTAIL ESPLOSIVO

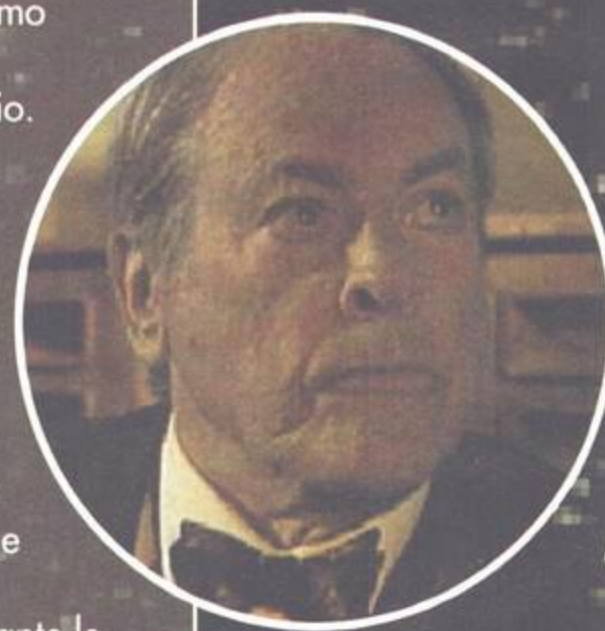
The Pandora Directive è un complesso ed emozionante giallo, costruito attorno ad una intricata vicenda che vede coinvolti anche gli alieni (sempre loro!).
Il caso Roswell, un incidente in cui si presume sia precipitato un UFO sulla Terra (e chi ha seguito X-Files sa bene di cosa sto parlando), una scatola antica e misteriosa che ha legami profondi con le civiltà perdute del Sud America, una impenetrabile copertura governativa, un serial killer e la sparizione misteriosa di un uomo sono solo alcuni degli ingredienti che contribuiscono a creare una delle storie più coinvolgenti ed intriganti che abbiate mai visto, costruita partendo da pochi indizi all'apparenza insignificanti in un crescendo sempre più emozionante. Comunque, per quanto la vicenda possa diventare complicata, lo stile della narrazione resta sempre molto ironico e scanzonato, con numerosi spezzoni filmati che ridicolizzano il povero Tex, troppo spesso alle prese

Lo sai, Tex, che sei il mio detective preferito?

con problemi che vanno ben oltre le sue limitate capacità. Le battute salaci e i commenti dissacratori spesso costituiscono un divertente intermezzo tra un enigma e l'altro, e ammorbidiscono l'atmosfera del gioco, amalgamando perfettamente l'azione, la suspance e il mistero che The Pandora Directive è in grado di trasmettere.

LA MIGLIORE INTERFACCIA DEL MONDO

La storia di The Pandora Directive è sicuramente uno dei punti forti del titolo, ma ciò che davvero fa la differenza dalle altre avventure è la qualità della realizzazione tecnica, specie per quel che riguarda l'interfaccia di gioco, che anche a due anni di distanza dalla prima pubblicazione, resta la migliore esistente nel panorama videoludico, tuttora ineguagliata per semplicità di utilizzo e completezza.
L'interfaccia di controllo di The Pandora Directive è rimasta praticamente inalterata rispetto a quella di Under a Killing Moon, e se avete già giocato alla precedente avventura della Access non avrete nessun problema a prendere confidenza con questo nuovo titolo.
L'aspetto più interessante di questa particolare interfaccia è la perfetta integrazione tra filmati digitali (realizzati alla grande) e ambienti rappresentati in 3D, in cui è possibile muoversi con la massima libertà: tutti gli spostamenti vengono rappresentati sullo schermo in tempo reale (alla Quake), quindi senza animazioni precalcolate.
Durante il gioco avrete a disposizione un menu completo di tutte le opzioni per interagire con i fondali, dettagliati, tra l'altro, con ottime texture, permettendovi di provare un'assoluta e ineguagliabile libertà di azione. Muovendovi per ogni locazione potrete alzare e abbassare lo sguardo, girare dietro agli oggetti più grandi per vedere di trovare qualcosa di nascosto, e potrete osservare qualunque elemento presente da ogni punto di vista possibile. Dato il gran numero di oggetti rappresentati sullo schermo non potrete interagire con tutti, ma solo con quelli utili alle finalità del gioco; in ogni caso non vi capiterà mai di sentirvi eccessivamente limitati dalle ristrettezze della trama, e soprattutto non vi capiterà di ridurvi a provare l'utilizzo a caso di tutto quanto avete in inventario alla ricerca di una possibile soluzione degli enigmi.
La grafica di ogni ambientazione è stata realizzata molto dettagliatamente, ed è un vero spettacolo per gli occhi, anche se occorre avere un computer molto potente per riuscire a muovere tutti gli oggetti sullo schermo senza rallentamenti al massimo livello di dettaglio. Il livello minimo consente di giocare anche su di un normale 486 (scatteranno i filmati digitali, però), ma la resa grafica è piuttosto grezza.
I dialoghi vengono gestiti tramite alcuni menu grazie ai quali stabilire quale atteggiamento tenere durante le conversazioni.
Gli effetti delle vostre decisioni potranno poi essere ammirati grazie a degli ottimi filmati digitali che nulla hanno da invidiare al cinema. Infatti The Pandora Directive si avvale di molti filmati spettacolari, che rendono l'avventura un vero e proprio Kolossal cinematografico a tutti gli effetti, e per questo vede all'opera parecchi attori famosi (come potrete

Hei! Non scherzare con quel coso! Potresti farti male!

riconoscere dalle fotografie).

UN LUNGO FILM IN SEI PARTI

The Pandora Directive, quindi, riprende l'impostazione di Under a Killing Moon e ripropone una dinamica di gioco molto coinvolgente e che si è già dimostrata di successo.
La Access è in pratica riuscita ad offrire l'interpretazione più valida di quello che si può intendere per film interattivo: un programma dove le decisioni del giocatore influenzano direttamente lo sviluppo della trama, dove i filmati sono un supporto non soffocante per una storia avvincente, in grado di assicurare giocabilità e divertimento, senza cadere in ossessive ripetizioni o in mancanza di libertà d'azione.
Resta il problema della longevità: i filmati sono belli, ma rivederli stanca. Per questo la trama non vi costringerà mai a ripetere le stesse azioni, anzi, vi catapulterà costantemente in situazioni nuove e inattese, tenendovi inchiodati alla sedia per un bel pezzo.
Per darvi un'idea della vastità del gioco, sappiate che The Pandora Directive occuperà ben sei CD, attraverso i quali si orchestrerà lo svolgersi della vicenda, e che le vostre decisioni potranno portarvi a vedere ben sette finali differenti: evviva!
Per il momento è disponibile la sola versione inglese di The Pandora Directive, ma la Access ha già annunciato la traduzione in italiano del gioco; sappiate che comunque, è possibile visualizzare i sottotitoli del parlato digitale (peraltro molto chiaro).
Detto questo, non rimane molto altro da aggiungere: se vi piacciono le avventure divertenti, fantasiose e ben realizzate, sapete quale titolo acquistare prossimamente. Se invece non siete appassionati di questo genere di gioco, forse è il caso di dargli comunque un'occhiata: non sapete cosa vi perdereste.

Antonio Perna

Fantascienza, azione, mistero... un cocktail esplosivo per un gioco favoloso!

Genere: Avventura
Casa: Access
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

La configurazione minima prevede un 486 DX2 66 MHz con 8 MB RAM e un CD-ROM a doppia velocità. È consigliato avere un Pentium (per l'alto livello di dettaglio). Sono supportate tutte le schede sonore e gira sia sotto DOS che sotto Windows 95 (si consigliano 16 Mb di RAM).

AZIONE 3D

TIME COMMANDO

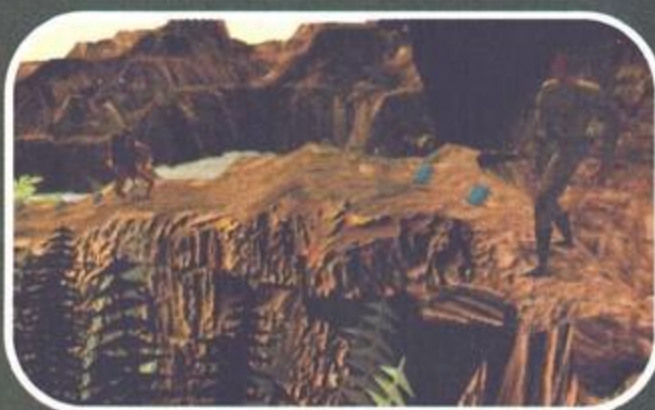
Dai creatori di "Alone in the Dark" e "Little Big Adventure", un picchiaduro ai confini del tempo. Al solito, un letale virus sta divorando la memoria del nostro computer centrale; attraverso otto epoche diverse starà a noi raggiungerlo e annientarlo (con che anti-virus non lo so, ma fa male!...).

GRANDIOSO

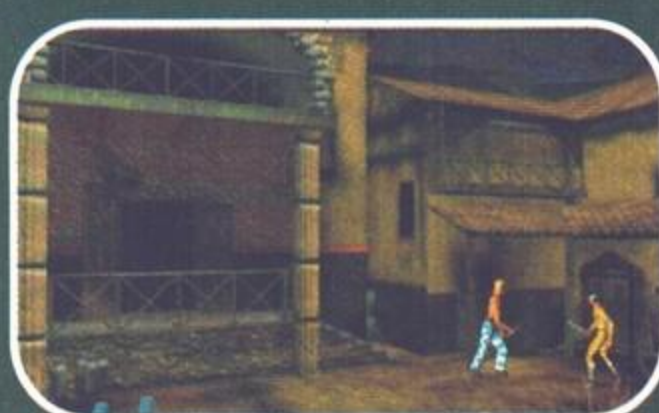
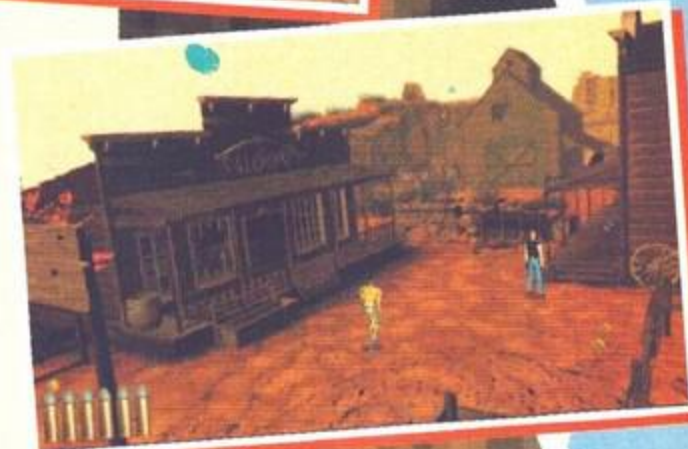
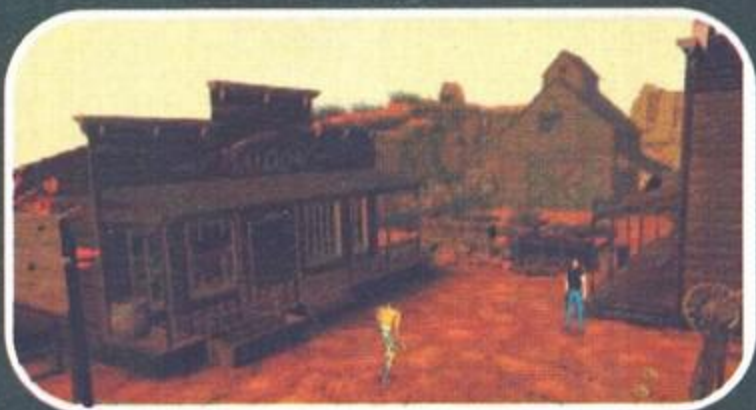
Benché non sia uno di quei titoli che aspettavamo con ansia per questo periodo, forse per un battage pubblicitario non troppo accurato, questo prodotto della Adeline Software mi ha veramente colpito: vediamo il processo attraverso il quale mi è pervenuto questo piccolo capolavoro. Sono a casa che mi sto simulando un'impepata di cozze, quando mi chiama Enal Falzone per metterci d'accordo sulla partita di calcetto domenicale (che a noi scapoli/ammogliati ci fa' un baffo). Prima di riattaccare, con la sua calma serafica, mi dice: "Ho qualcosa per te da parte del grande capo Montiyella; è un picchiaduro temporale" - e giù tuoni dai suoi intestini - "ma, a giudicare dalle immagini, sembra essere un lavoro per l'AVI. Gli scenari sono bellissimi e richiede... TA-DA'!! un bel 486 DX2-66 con 8 MB di RAM! Siamo alle solite...", e già mi vedevo a sorseggiare un amaro Diesus tra un frame e l'altro. Mi precipito a casa sua col mio mal di testa domenicale da post-sbronza Victoria, agguanto senza pensarci il pacchetto (NON IL SUO!) e mi stravacco di fronte al mio mezzo multimediale. E:\INSTALL: rapidissimo! Configure Sound (Automatically):TA'! Due test, e via! Non ho neanche avuto il tempo di dire: "Nel mezzo del cammin di nostra vita..." che il tutto era già stato configurato e pronto per essere lanciato. Digito l'EXE e parte il video che mi narra come cavolo mi sono ritrovato in un'ennesima situazione da manicomio...

L'ANTEFATTO

La Federazione Europea emette un bando di concorso per vincere l'appalto per la costruzione di un centro di addestramento militare. Tra le tante società che concorrono, l'appalto se lo aggiudica la OTEGA che con la tecnologia denominata Time Blaster costruisce l'HTC, ovvero Historical Tactical Center: un successone! Il principio su cui si basa la Time Blaster è quello semplicissimo della fisica dei tachioni -e chi mai non l'ha usato, mi domando io...- che genera delle specie di bolle nei microprocessori che intrappolano ed accelerano il tempo andando a ricreare, grazie ad un vastissimo database, interi mondi e a gestirne tutte le situazioni. Nella sezione antivirus della OTEGA, ha appena terminato il suo turno il nostro Stanley Opar, che è poi il personaggio che interpretiamo. Nel frattempo, l'addetta

al HTC, tale Betty H., una sorca assassina che ci viene presentata di spalle (tanto da avvalorare l'ipotesi che possa aver avuto qualche influenza sulla vincita dell'appalto...) sta lavorando alla fase IV del progetto; nessuno sospetta che uno degli

addetti all'HTC è in realtà una spia della SWAN, una delle società in corsa per l'appalto che ha mancato l'obbiettivo. Non osservata, la talpa inserisce un virus nel sistema che comincia a collassare.
Una gigantesca sfera di luce comincia ad ingoiare tutto quello che la circonda, terminali, operatori e Betty compresi.
L'unica cosa che mette in allerta Stanley è la cessata energia che alimenta i suoi occhiali virtuali (con i quali stava esaminando l'ultimo numero di Virtual Oroscopone): incattivito dall'interruptus, si precipita nella sala centrale e come un bambino stupido, invece di ritrarsi di fronte alla luminescenza, la tocca e ne viene risucchiato, trovandosi proiettato in un passato assai remoto...

SASSAIOLA

Accade così che ci troviamo in un ambiente che siamo soliti trovare sui libri di pre-istoria: montagne, laghi, fiumi, rocce, Mike Bongiorno (che esisteva fin d'allora) e uomini preistorici che cominciano subito a prenderci a sassate. Lo scopo, oltre quello di sopravvivere, è quello di distruggere il virus che si nasconde nel nono livello, raggiungibile attraverso altri otto temporalmente consequenziali: preistoria, impero romano, medioevo giapponese, medioevo europeo, conquistadores, Far West, ventesimo secolo, futuro e il virus stage. Il gioco potrebbe assomigliare ad un platform 3-D, ma questa definizione sminuirebbe il titolo in questione. Effettivamente l'obbiettivo si raggiunge avanzando nei livelli uccidendo tutti i nemici che incontriamo sulla strada, come in un platform, ma il continuo cambio di inquadrature, lo zoom a seconda delle locazioni, tutto automatico, ed il conseguente continuo invertirsi dei comandi, inquadrano Time Commando in un genere più vicino a Fade to Black e Bioforge che a Pitfall o Mario Bros. Sullo schermo vediamo visualizzati in alto: la nostra energia che, ovviamente, diminuisce man mano che prendiamo mazzate; lo stato di infezione dell'HTC che, una volta completato, ci porta a rapida quanto sicura morte; lo stato di energia del nemico contro il quale correntemente combattiamo; in basso troviamo la lista delle armi a disposizione che raccogliamo lungo la strada. Inoltre troveremo cubi di energia che ci risaneranno, Duracell grosse come cocomeri per aumentare i nostri punti-vita e, importantissimi, chip azzurri non infetti: questi vengono raccolti e conservati fino a che non troviamo un Memory Upload Terminal, una semisfera plasmatica dove scaricheremo tutti i chip non infetti che abbiamo trovato fino a quel momento. Come se ne evince chiaramente, l'HTC ne trarrà beneficio e vedremo decrescere la progressione del virus proporzionalmente alla quantità di chip trovati. Va da sé che è quindi importantissimo raccogliere più chip possibili per creare una situazione tranquilla che ci permetta di affrontare con una certa calma gli scontri (da pianificare sempre con un minimo di strategia). A questo punto il gioco si salva automaticamente: non è infatti possibile salvarlo in altro momento e ciò lo porta quasi ad una "corsa a tappe". Ma attenzione, perché non basta andare avanti a testa bassa; infatti, più di una volta, bisognerà scoprire passaggi segreti nascosti dietro a dei vasi, sotto i tappeti, dentro le rocce, fuori bordo, in mezzo alla coda alla vaccinara, ecc. Stessa cosa dicasi per i bonus nascosti come quelli di guarigione rapida, vite aggiuntive, armi segrete, ecc. Uno dei pregi di massimo rilievo del gioco è appunto quello delle armi: in ogni epoca ne troviamo solo di appartenenti a quel preciso periodo, quindi pietre e clave nella preistoria, daghe e tridenti da gladiatore nell'impero

romano, katane e shuriken in Giappone, e così via. Importantissima caratteristica è quella dei combattimenti "coerenti": in ogni periodo, l'azione sulla quale si basa il gioco, ovvero le mazzate, sono "storicamente conformi", e non solo quelle che prendiamo. Le clavate della preistoria sono ben differenti dai colpi di karatè sferrati dai ninja giapponesi, mentre la classe spadaccina dei conquistadores non ha nulla a che vedere coi rozzi duelli allo spadone medioevali. Il tutto è realizzato con grafica poligonale in ambienti texturizzati e la resa è... PERFETTA! Giuro, non sono ironico: il movimento è fluidissimo, le mosse di lotta sono realizzate con una cura maniacale così come i movimenti dei personaggi quando incassano i colpi; il sonoro dei suddetti colpi rende benissimo l'idea della violenza con la quale questi si abbattono sui malcapitati, siano essi portati a mani nude, con armi "percossive" o armi da fuoco. I nemici sono poi la cosa più goduriosa di tutte, in quanto ne esistono di diversi tipi per ogni epoca, tutti perfettamente coerenti: mi sono piaciuti molto i frati ciccioni medioevali ed i cavalieri in armatura dello stesso periodo, in quello preistorico il "boss" finale è un gigantesco orso bruno, si sprecano i ninja ed i karateka nel Giappone mentre di prammatica sono i cow-boys nel Far West. Non scoraggiatevi comunque se vi troverete alla fine di un livello con pochissima energia ed il virus a livelli allarmanti: come da manuale, non è necessario ripartire dall'ultimo livello salvato: è anzi consigliato riprendere da un punto a noi più favorevole per arrivare all'ultima "stazione" da salvare nelle condizioni idonee. E non temete di cadere nella noia perché sarà ogni volta diverso, grazie alle centinaia di opportunità offerte dal paesaggio riguardo alle strade da prendere, passaggi segreti e bonus nascosti. Vi starete chiedendo allora dov'è il trucco: se è effettivamente un gioco così bello, che gira fluidissimamente anche sul Pentium 60 di Pitone, con una trama ed un'interfaccia così originali, una grafica da urlo e delle atmosfere altrettanto da latrato...'ndo' sta' la fregatura?? Forse nella longevità: in due giorni io l'ho finito! Premetto che l'ho giocato al livello 2 per riuscire a trarne più foto ed impressioni per voi, ignari lettori; il gioco mi è arrivato, l'ho installato, ho cominciato a giocarlo e l'ho interrotto solo per prendere parte a quella partita domenicale di cui vi dicevo prima (dove mi sembra giusto far presente che gli Wolverine hanno UMILIATO gli Zenigata di E. Bianchini 9 a 6 con anche un goal del vostro redattore-stakanovista preferito: Daniele "Falzao" Falzone). Al mio ritorno, dopo un meritato riposo, l'ho ripreso e l'ho mollato solo dopo averlo finito: mi ha inchiodato alla sedia! Sarà che succede così per molti giochi che mi danno da recensire, ma non può essere che mi faccia questo effetto un gioco passabile; questo è proprio bello! Forse se fossimo nel 30simo secolo ci sarebbero state più epoche da esplorare, però se avessero aggiunto qualche livello in più ai due per ogni periodo, magari utilizzando due CD ROM invece di uno, Time Commando avrebbe avuto la gloria che si merita. Non ne ho visti ancora molti sugli scaffali, ma spero che questo mio giudizio in sinergia con l'effettiva qualità del titolo possano fare in modo che questo venda e gli renda più giustizia di quanta un'ingiusta campagna pubblicitaria gli ha concesso. Ho parlato.

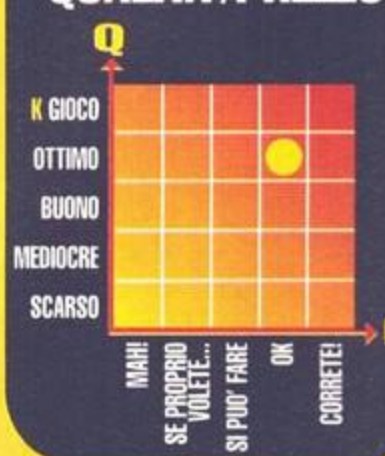
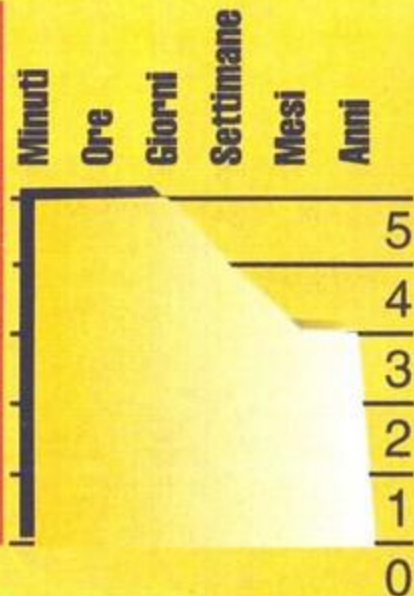
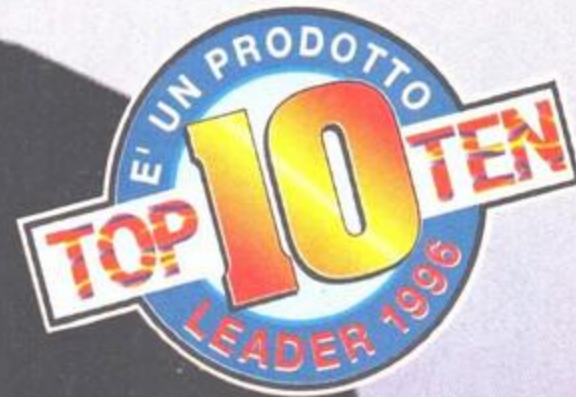
Alessandro "Skomp" Seccafieno

TIME COMMANDO

Genere: Azione 3D
Casa: Electronics Arts
Sviluppatore: Adeline Software

PC CD-ROM

L'ideale minimo è un 90, ma col 60 vi divertirete lo stesso. 2X CDROM e scheda video 256 col VGA. Oltre alle solite schede audio, TC supporta il joypad BlasterPad della Creative.

CD DEDICATO ITALIANO

Z

FATEVI SOTTO!

Straccia, frantuma, polverizza, annienta i tuoi antagonisti: vogliono impedire ai tuoi robot di conquistare i 5 pianeti! Ogni robot ha personalità e caratteristiche diverse: le loro azioni sono perciò imprevedibili! Si butteranno nella mischia lottando fino alla fine, sfruttando il vastissimo arsenale di armi e mezzi a disposizione, oppure scapperanno di fronte al nemico?

Dai famigerati BITMAP BROTHERS, un cocktail di ritmo incalzante, genialità, tecnica e umorismo perverso. Ci sono 20 livelli rizza capelli e possono affrontarsi in battaglia 4 giocatori.

Un capolavoro a livello mondiale.

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996

CMDR: ZOD

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 40 Mhz,
8 Mb RAM,
RACCOMANDATO
486/66 Mhz CON 8 Mb RAM,
SOUNDBLASTER,
LETTORE CD.Rom 2X.

£ 119.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DELPI

DESTINY

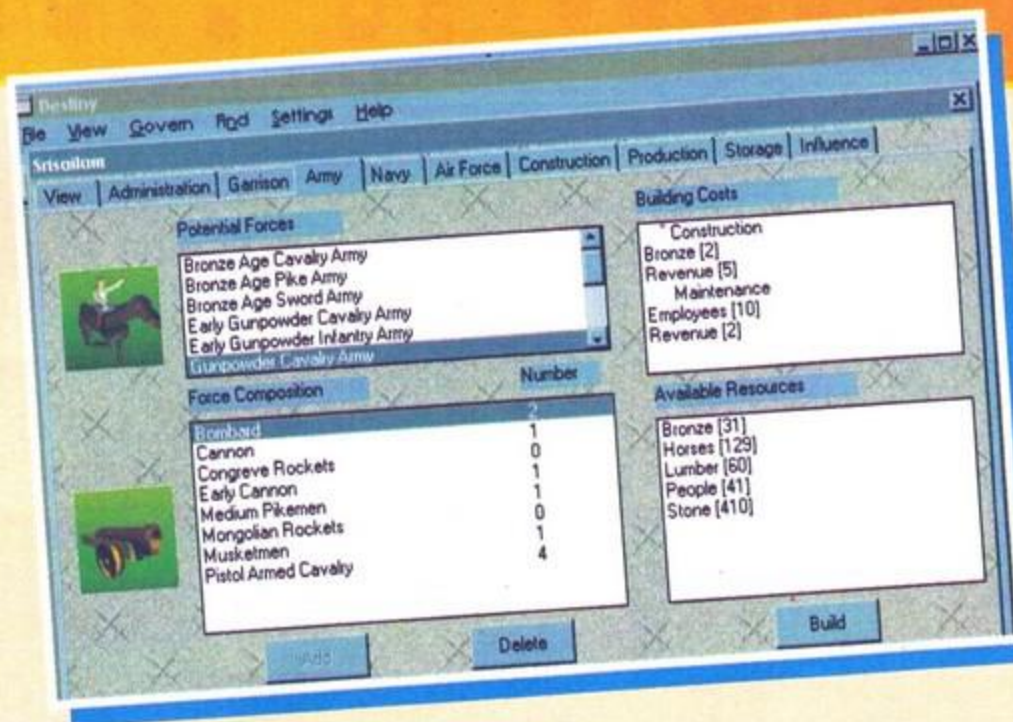
Il destino della civiltà umana è nelle nostre mani. Saremo in grado di trasformare uno sparuto gruppo di cacciatori in una florida e potente civiltà?

Destiny è un tentativo di dare ad un gioco strategico un abito nuovo. Si tratta di una simulazione di civiltà come Civilization.
Il giocatore ha la responsabilità di un intero popolo, che attraverso i secoli dovrà scavarsi una nicchia nella storia dell'umanità. Si parte da un piccolo insediamento; man mano che si raccolgono risorse e si scoprono nuove tecnologie e conoscenze, il tenore di vita cresce espandendo di conseguenza la potenza della propria civiltà. Il gioco parte dall'alba della storia umana per arrivare fino all'era spaziale.

APPASSIONANTE

Il compito del giocatore si articola su diversi fronti: se la soluzione di problemi legati alla produzione di cibo e alla ricerca tecnologica sono importanti, non da meno lo sono quelli riguardanti la difesa e la conquista di nuovi territori.
Altre popolazioni concorrono al dominio e allo sfruttamento del mondo; ogni civiltà vicina può essere foriera di nuove conoscenze come di nuove sciagure. Va da sé, allora, che un buon capo non trascuri la difesa da eventuali invasori.
In Destiny l'aspetto strategico militare non è assolutamente sottovalutato; una gran quantità di truppe è disponibile già dopo poche ore di gioco, e la necessità di difendersi dagli attacchi di popolazioni aggressive si rivela un obiettivo fondamentale per proseguire.
Il progresso tecnologico, e in generale il ruolo della ricerca, è un altro elemento molto sviluppato. Come in Civilization, ogni struttura, risorsa o unità militare deriva dalle proprie conoscenze; se la propria civiltà non possiede la conoscenza del bronzo non può reclutare fanteria pesante, così come senza le adeguate tecniche agricole sarà impossibile costruire anche una rudimentale fattoria. Oltre ad una buona difesa e ad un florido sviluppo scientifico e culturale, una civiltà che si rispetti ha bisogno di una gestione politica adeguata. Da una primitiva forma di governo, come quella del capo tribù, si può passare ad una efficiente e autoritaria monarchia totalitaria e così via fino alla democrazia.
Attraverso un menu si tiene sotto controllo lo stato di salute della propria capitale. Vigilando sul numero di disoccupati, di senza tetto, sulla quantità di cibo e sulla percentuale di persone soddisfatte dell'operato del governo, non si hanno sorprese inaspettate, quali rivolte e criminalità.
L'impianto generale del gioco sembra identico ai capolavori di Sid Maier: anche in Civilization lo svolgimento del gioco è più o meno analogo; ma allora dov'è quest'innovazione che dovrebbe distinguerlo dai suoi cugini?
Il tentativo di creare prodotti sempre più originali è uno degli obiettivi fissi di qualunque Software House.

L'interfaccia grafica 3D con visuale esterna è decisamente innovativa per un gioco di questo tipo.

La I-Magic ha avuto questa stravagante idea: quella di creare un gioco di strategia con un impianto grafico tridimensionale. Invece di avere la propria piantina con una visuale dall'alto, o una più complessa visuale isometrica, la principale interfaccia utilizzata dal giocatore consiste in una telecamera che riprende il terreno.
Attraverso i tasti delle frecce, il giocatore può muovere il proprio "occhio" sul mondo; sia le strutture che le unità appaiono rappresentate con una grafica poligonale.
Per mezzo del mouse è possibile selezionare gli elementi della mappa 3D: nel caso di una legione, cliccandoci sopra se ne ottiene il controllo; sempre grazie ai cursori si potrà muovere per la mappa l'unità selezionata, o attraverso un menu richiamato all'istante potranno essere dati ordini più complessi.

Il tentativo di rinnovare l'impianto grafico di una tipologia di giochi sotto questo aspetto assai sacrificata, fa onore alla I-Magic. Ma l'originalità fine a se stessa non è detto che debba essere sempre acclamata e riconosciuta. L'occhio sul mondo 3D, utilizzato in Destiny, appare totalmente ingiustificato. Al di là del fatto che la resa della grafica non è certo delle più brillanti e definite, c'è da chiedersi il motivo di una scelta di questo tipo.
Sebbene una grafica bidimensionale possa apparire meno spettacolare, almeno garantisce al giocatore un assoluto controllo del territorio e degli elementi al suo interno.
L'originale interfaccia grafica si rivela essere più un problema che una scelta brillante:
il giocatore perde molto facilmente la visione d'insieme del gioco; soprattutto a livello tattico, nella gestione delle unità da combattimento l'interfaccia crea più confusione che altro.
Oltre alla visione tridimensionale è prevista la presenza di due altre visuali: una dall'alto e l'altra che guarda l'intero globo terreste. Ma in queste ultime due è impossibile interagire con gli elementi in esse contenuti.
Un'opzione che rende il gioco più interessante, è la possibilità di collegarsi in rete con altri computer.

E' possibile collegare fino ad otto computer realizzando veri e propri scontri tra dinastie di giocatori.
Certo il gioco in multiutenza è un'ottima risorsa per la giocabilità di un titolo come questo. Non si può dire però che sia una novità (Civnet della Microprose).
Per complessità e accuratezza Destiny potrebbe senza problemi competere con giochi come Civilization 1 e 2, ma la malaugurata scelta di un'interfaccia grafica tridimensionale rende poco appetibile questo prodotto.

Francesco Pepe

DESTINY

Genere: Strategia
Casa: Interactive Magic
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Bisogna avere Windows 95. E' consigliato il possesso di un CD 4x per non avere rallentamenti di sorta. Funziona anche su un 486 DX 66 con 8 Mb di RAM, ma è caldamente consigliata la presenza di un Pentium.

LIGHTHOUSE

Sierra, Sierra, Sierra... questo nome non mi è nuovo!... Non è quella casa produttrice che mi ha sempre messo nei casini tra maghi sanguinari, quelle "cose" strane che cercavano lo Schnibble di Azimuth che ancora non so come si pronuncia; quella di quel tipo, come si chiama, Gabriello Cavaliere? Sì, quella dei Munipimer impazziti, di quell'aereo...? Cos'era? Un A-10? Esatto, quella dell'Ultima Carestia (o era Dinastia? Boh!..). E ha fatto un nuovo adventure? Ma va?!

CERTO! Come regalo di fine estate, non potevamo non aspettarci qualche nuovo casino, no? Mai una volta che ci vada bene, a noi videogiocatori!... Che so, si fora una gomma: VA BENE! Si ripara e via. Mi si guasta la lavastoviglie? Chiamo l'idraulico e al massimo mi faccio un paio di giorni a lavare a mano gli avanzi che quegli unni dei miei amici, tra i quali Daniele Sfarzone, mi lasciano nei piatti dopo avermi saccheggiato la cucina! Ma se mi si fulmina una lampadina? La cambio, direte voi. Facile! Non sei capace di cambiare una lampadina?? Ma che mozzarellone sei?! OK, al massimo chiama l'elettricista. SEEE! Ma se abito in un FARO??? Chi chiamo io? ELEKTRO??? Ma tu dimmi se è possibile... Già sto quaggiù che non vedo anima viva da mesi; già sto quaggiù che il mio editore mi alita sul collo - che schifo!- perché non gli scrivo uno straccio di pagina (e qui in solitudine di che gli parlo? Dei gabbiani che mi riducono la macchina come il monumento di Vittorio Emanuele in piazza Duomo?); già sto quaggiù che non si vede una topa a pagarla un milione di dollari e c'ho come un cerchio alla testa... Adesso c'è pure un temporale che imperversa e mi fulmina il faro del vicino! Ecchecc@##*! Cos'è, uno stormo di gatti neri mi ha attraversato la strada?!? Ma dico io...!

LA VERA STORIA DEL FARO

Ricapitoliamo: sono uno scrittore e non vendo un libro che è uno. Mi sposto in loco ameno e solitario, la scogliera dell'Oregon, per cercare ispirazione. Trovo chi mi affitta un monolocalino che i topi, quando ci capitano, si mettono a piangere per quanto è squallido. Sulla segretaria telefonica (sì, non c'è errore) mi lasciano messaggi del tipo: A-mia madre che si lamenta che non mi faccio più sentire, e fin qui va bene; B-quell'avvoltoio del mio editore che si è stancato di parlare con una macchina anche se di ottima marca, e già qui... Ma il tipo C, dove il guardiano del faro mio dirimpettaio che alla notte mi ci vogliono due bende da pirata per addormentarmi, che mi dice che sta a succede 'n casino, che ha fulminato il faro e che gli si è aperto un sa-il-cielo di portone dimensionale (tutte a me!), QUESTO E' TROPPO ANCHE PER ME! E non sto scherzando, è tutto vero.

L'INCOMINCIO

Il gioco inizia a casa mia. Ma non un gioco qualunque tipo, che so, gioco dell'oca, gioco della bottiglia, no! Un adventure di pregiata fattura, prodotto da una casa che non ha mancato mai di

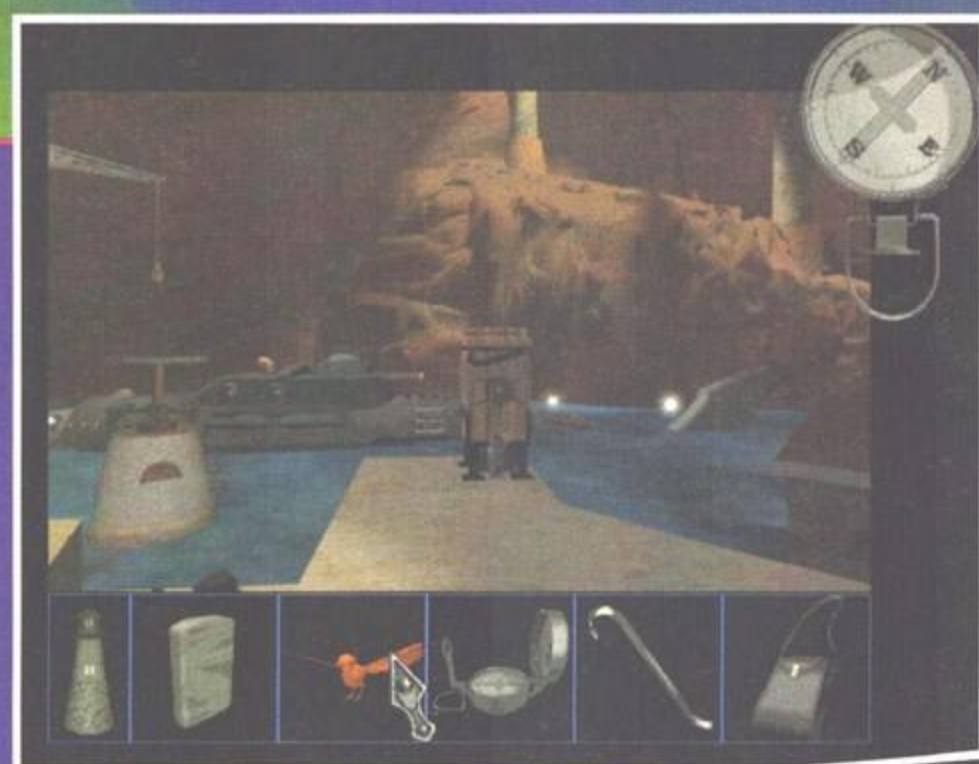
stupirmi con titoli come Gabriel Knight 1 e 2, Woodruff, Phantasmagoria 1 (ed è in arrivo anche il 2!), A-10 Thunderbolt II, Earthsiege 2, The Last Dynasty (and first Dallas...). A giudicare dal catalogo inserito nel packaging del gioco, poi, sembra che di sorprese ce ne siano ancora tante. Intanto mi mette alla prova con questa avventura grafica che in patria ha riscosso notevole successo; non si può evincere molto dalle immagini della scatola o dal principio del gioco. E' uno di quegli adventure che sembrano iniziare in maniera normale e poi... succede il finimondo! Attraverso un portale interdimensionale, vengo proiettato in un esotico universo

Sono uno scrittore e non vendo un libro che è uno. Mi sposto in loco ameno e solitario, la scogliera dell'Oregon, per cercare ispirazione. Trovo chi mi affitta un monolocalino vicino ad un faro: lo sapevo che c'era la fregatura!

parallelo dove un non meglio identificato Essere Oscuro (l'uomo nero, in pratica) terrorizza i suoi abitanti. Un "sicatfone" in premio a chi indovina CHI è il prescelto per questa missione. Già, ma chi l'ha chiesto di essere il prescelto? Io no di certo: me ne stavo tranquillamente a giocare a Tetris quando tra capo e collo mi ritrovo su una spiaggia piena di

strane costruzioni, con una foschia in lontananza che sembra di stare al porto di Genova... Ma chi ci voleva venire qui?? Trovo anche bottiglie con i messaggi dentro, segno che qualcuno è naufragato e quindi il faro non ha esattamente funzionato come avrebbe dovuto (e io ho passato notti insonni per niente!); uccelli di metallo che fanno la guardia a strani cancelli, fuochi fatui nel cielo tipo Napoli-scudetto 1989, aggeggi volanti, sommergibili fatiscenti, passaggi segreti, templi, vulcani (che sono delle vulbestie che fanno vulbau! vulbau!)... di tutto! Mi ci vuole un sacco di immaginazione per risolvere tutti gli enigmi - e se no che scrittore sarei?- e, per dirvela tutta, sono MOOLTO complicati!

MAL COMUNE, MEZZO MUNICIPIO

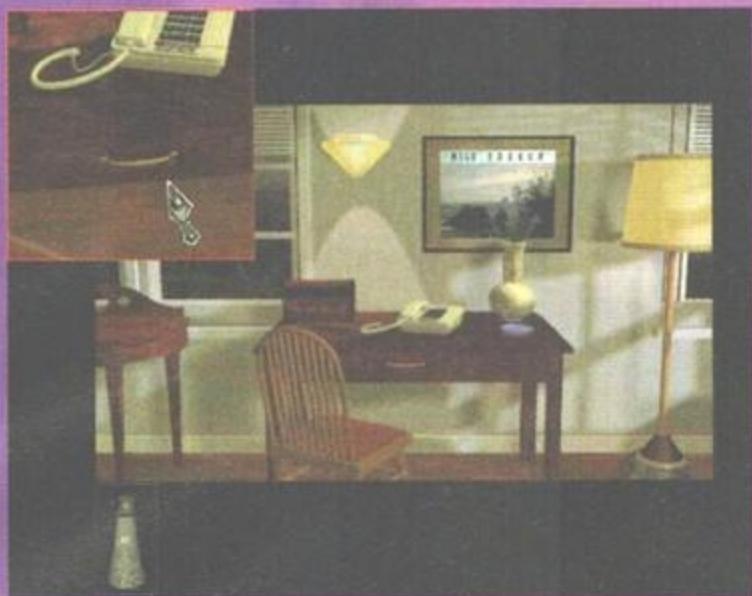
Denominatore comune di tutti gli adventure è l'interfaccia, questa sconosciuta. Un freccione grande metà schermo è il mio mezzo con il quale esploro i luoghi dove mi trovo, e ce ne sono davvero tanti: tutti digitalizzati a puntino. Lavoro in soggettiva, ma non sparo a raffica come i miei colleghi Duke,

We will leave in a yellow submarine, yellow submarine, yellow submarine!

I gabbiani in cima al faro! Beeelii! E se provassi a dargli del granturco come coi piccioni di piazza Duomo?

A guardarlo meglio, NON è il castello di Mago Merlino. Sembra un prefabbricato per gli sfollati di Dresda dopo i bombardamenti americani del '38...

Non mi sembra animato da buonissime intenzioni; poco male, se ne sta andando. Non vi trascrivo però il verso che mi ha fatto prima di prendere il volo; mi sa che la censura non me lo passa, 'sto giro...

I PRIMI PASSI NEL FARO!

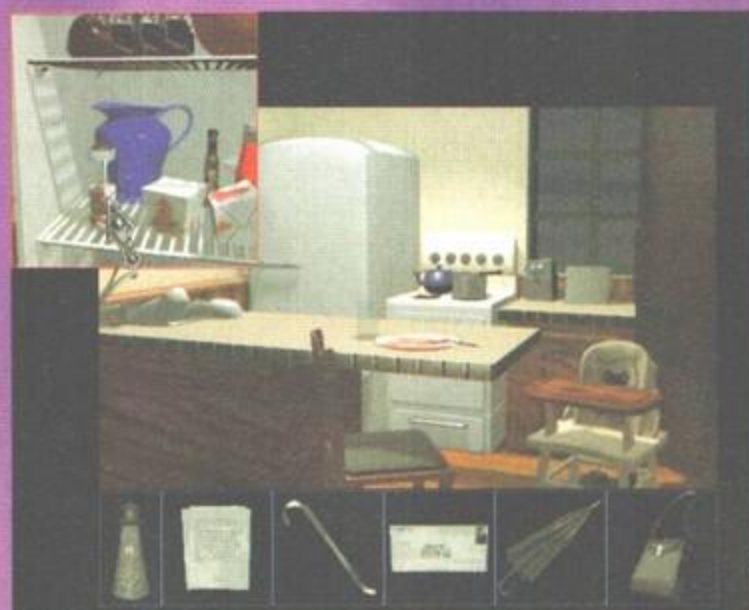
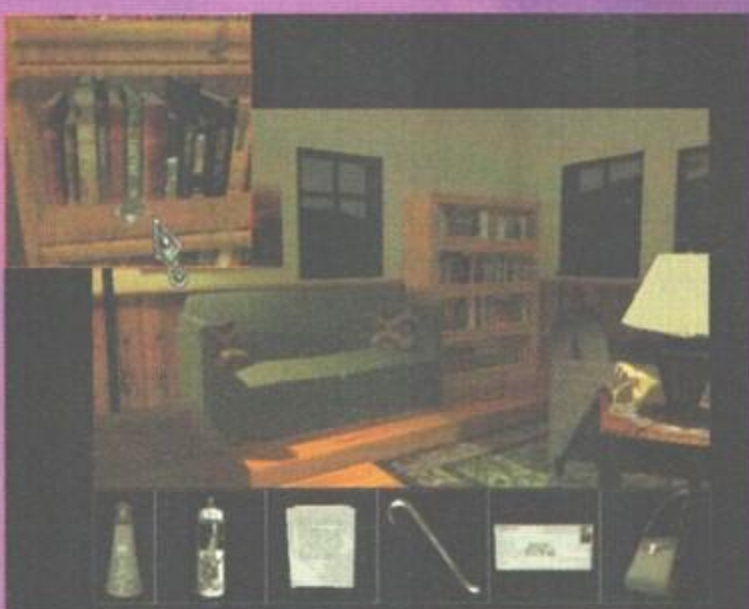
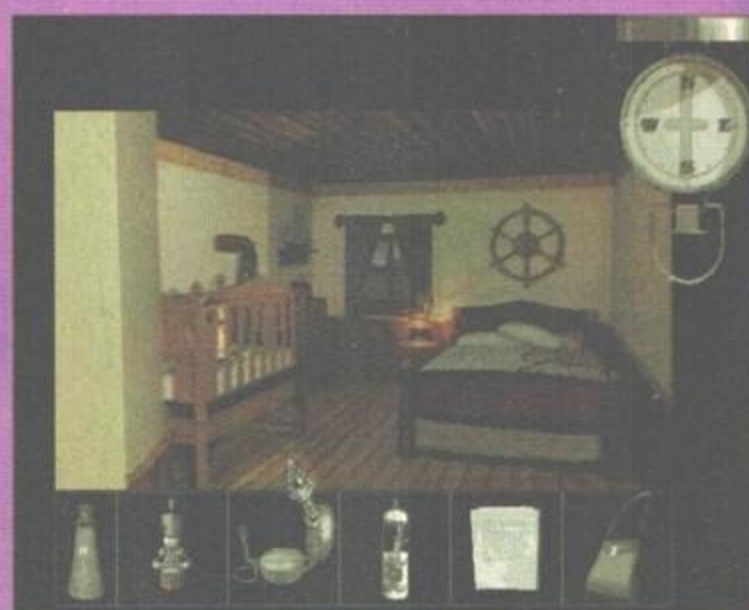
1. Cliccate sul cassetto, leggete il diario; cliccate sulla scatola e prendete lo Zippo; cliccate sul telefono ed ascoltate i tre messaggi. Giratevi a destra e aspettate che il fulmine colpisca il faro.

2. Giratevi a sinistra due volte, aprite l'altro cassetto, spostate gli oggetti e prendete le chiavi della macchina. Prendete l'ombrello, la borsa, cliccate sulla porta. Usate le chiavi che avete appena preso sulla macchina e dirigetevi al faro.

3. Aprite la cassetta delle lettere e prendete la busta; procedete fino alla porta.

4. Sulla sinistra si trova la lanterna all'interno della quale ci sono delle chiavi. Ovviamente, prendetele. Dirigetevi sul lato destro della casa e usate le chiavi appena prese per aprire il lucchetto del ripostiglio.

5. Agguantate il piede di porco, aprite la scatola sulla sinistra in alto ed abbassate le prime due leve a sinistra. Tornate alla porta della casa.

6. Guardate verso il basso e trascinate i quattro oggetti al centro fino a trovare la chiave della porta. (La posizione cambia da partita a partita)

7. Entrati in casa, dirigetevi verso la porta a sinistra e, una volta entrati, a destra sul bancone.

8. Troverete delle carte: leggetele e quindi aprite il frigo dove vi impossesserete del biberon. Guardate dalla parte opposta, sulla libreria.

9. Alzando il vetro del secondo scaffale, troverete la bussola. Una volta in possesso di questa, uscite ed entrate nella stanza di fronte a quella nella quale vi trovate.

10.Raccogliete il soldatino per terra quindi spostatevi su Amanda e cliccate su di lei. Quando comincia a piangere, datele il biberon.

11.Sul comodino alla vostra destra ci sono delle carte: leggetele. Fate dietro front.

12.Raccogliete la sveglia sul comodino ed uscite in cerca di altri oggetti. Non appena udite Amanda piangere, mollate tutto ed entrate nella sua stanza...

13.RAPIMENTO! Chi sarà quel personaggio che cerca di rapire l'infante? E dove andrà dopo? Forse in quel passaggio dimensionale?

14.SI! Ma mi raccomando: NON seguitelo, o non ci capirete più niente! Ora vi tocca uscire da questa stanza e darvi da fare. AUGURI! E che Dio vi protegga.

Quake e Doom, i tre dell'Apocalisse; non ci sono neanche degli specchi dove rendermi conto del mio aspetto: potrei anche essere un emulo di James Dean, nel qual caso mi fionderei direttamente a Phantasmagoria per proporre un grosso affare ad Adrianne (...), ma potrei anche assomigliare a Quasimodo, per cui... Mi muovo un po' a scatti tipo, avete presente Frankenstein della Interplay? Sì, quello con Tim Curry... Un clic sul margine dello schermo e nel giro di un frame son lì che guardo da un'altra parte. Oddio, ho sempre preferito gli adventure stile Monkey Island dove si vedeva bene quello che quel demente di Guybrush faceva e quello che gli stava intorno, ma che volete, mi trovo qui... Il mio inventario è un borsello in vera finta pelle molto anni 70 che mi conferisce un non so che di glamour; ci trovano posto tutte le diavolerie che trovo per strada: accendini, appunti, bussole, tagliacarte, biberon, sveglie, orologi a cucù, vitelli, ratti, elettrodomestici, carri armati, missili anti-carro e qualche mentina, tanto da domandarmi se per caso non mi chiamo Eta Beta. Tutta questa roba mi servirà nel corso del gioco e non mi chiedete a cosa mi servirà una collezione di conchiglie o un uccellino di plastica perché non lo so! Trovo più utile il piede di porco (lo zampone, per intenderci), per il resto gli esperti degli adventure siete voi. Basta che clicchiate sulla mia borsa, non troppo forte perché è nuova, e l'inventario si dipanerà sotto i vostri occhi; cliccate su uno degli oggetti per "esplorarlo", cioè aprirlo se è un ombrello, accenderlo se è un accendino, scannarlo se è un porco e così via. Quando poi il cursore è "diventato" quell'oggetto, portatelo su quello con cui volete interagire e in un batter di mouse il giuoco è fatto, sempre che le cose siano compatibili (e non usate il piede di porco per interagirglielo sulla testa del cattivone perchè NON funziona!); durante il gioco ci saranno anche degli agili filmati che vi spiegheranno come si evolve la mia storia e non vi preoccupate se morite perché tanto si riparte da dove avete compiuto il passo sbagliato. Come

avrete capito, non c'è niente di nuovo sotto il sole: il metodo di controllo, l'inventario, l'interazione, tutto uguale ai soliti adventure. E allora cosa è che rende il mio gioco così speciale? Innanzitutto che è nuovo, quindi altre tonnellate di enigmi da risolvere: vuoi mettere il vantaggio di guardare gli altri giochi ed inventarsi nuovi enigmi spiazzandoli tutti? Certo verrà poi qualcun'altro che farà lo stesso con me e saremo da capo... Essendo in un mondo estraneo al nostro, per lo meno nella seconda parte, la fantasia è fondamentale per aiutarmi a superare le difficili prove a cui sarò sottoposto, un po' come in The Dig della Lucas Arts: mondo che vai, enigmi che trovi. La difficoltà progressiva degli enigmi rende il gioco intrigante e la longevità è assicurata dalla loro difficoltà. Non mancherà di tirarvi scemi per delle nottate intere: non dite che non vi avevo avvertito! L'audio non è male: porte che cigolano e sbattono, gabbiani, tuoni, temporali, tintinnii e cinguettii, tutto quello che non fa dormire la notte, insomma. E sono suoni veri, non ricreati al computer: con un paio di buone casse (o cuffie) c'è da divertirsi! Poi, con l'avvento di queste macchine super potenti, la grafica me l'hanno notevolmente migliorata; tutti questi posti strani che visito, questa gente strana che incontro rendono la mia avventura degna di essere giocata almeno una volta; sempre a proposito della grafica, ma qui è tutta questione di gusti, preferivo quella di Phantasmagoria, sia come renderizzazione che come atmosfera che come personaggio: eh già, la renderezzerei io, a quella là (...) Qui mi sembra tutto un po' squadrato, non so... Certo però che le ombre ed i colori li hanno veramente fatti a regola d'arte; ecco, direi un po' statico come paesaggio, forse perché mi muovo a "mattonelle" come dicevo prima: un passo avanti, un giro a sinistra, uno a destra, ùn-due-tre ùn-due-tre TANGO! Scusate, mi sono lasciato trascinare. Tutto sommato era meglio come si muoveva quel pazzo sciancrato di mio cugino Ken in Normality: ogni volta mi diceva "E' come a DOOM! Una figata!" e via, libero per le strade! Qui è come essere su dei binari, tutto però a vantaggio della grafica che non è mica spixellata come era la sua! AHAHAH! Ciapel' sot' che l'è un biscot'! Tanto chi ha bisogno di tutta quella velocità nell'azione: questo è un adventure, mica uno sparatutto. Non mi corre dietro nessuno e i miei enigmi sono abbastanza difficili da tenervi lì fermi tanto da non fare caso a quei meccanici spostamenti. Visto? Neanch'io me la cavo male: ho ben 2 CD ROM a disposizione per finire la mia partita e questo mi fa supporre che passeremo un bel po' di tempo assieme, se decidete di giocare con me. Senza di voi non so se ce la farei (ndr. Qui il tono si fa patetico e il personaggio si gira e si allontana a capo chino nelle nebbie del mondo inesplorato che, maligno, lo attende. No, non lo vedrete piangere. Solo non fate caso a quelle perle che, leggiadre come piume, cadono dal suo viso e tracciano un sentiero sulla sabbia immacolata).

Alessandro "Pitone" Seccafieno

OOHH! Il desco di educazione tecnica! Ero tanto bravo a fare le piantine delle banche!... Tutti quei tunnel, antifurti, cambi di guardia... Chissà quando escono di galera i ragazzi...

E' permesso? Mi scusi...? Certa gente, guarda, è proprio maleducata!

Lighthouse

Genere: Avventura
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Grazie a Dio, 'sta volta la Sierra non pretende un Windows per giocare, quindi... niente Windows 95! Però non sperate di non vedere il famigerato trinomio 486-DX2-66 perchè è proprio quello che richiede. Vuole però 12 Mb di RAM. Attenti! Per l'audio, se giocate in WIN mode, una card compatibile, per il DOS, Soundblaster a tutto andare. Dimenticavo: volete veramente giocare un adventure senza mouse?

K VOTO
880

G
A
QI
FK

CDrom

Titolo	Prezzo
MEGAPACK 5	89.900
MEGARACE 2	119.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	69.900
MISSION FORCE CYBERSTORM	129.900
MONOPOLY	109.900
MONSTER TRUCK MADNESS	109.900
MONTY PYNTHON HOLY GRAIL	109.900
MORTAL KOMBAT 3	99.900
MORTIMER	109.900
MUMMY : TOMB OF THE PHARAOH	99.900
NBA LIVE 96	99.900
NCAA CHAMPIONSHIP BASKET	129.900
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	99.900
NFL QUARTERBACK CLUB 97	119.900
NHL HOCKEY 96	119.900
NHL POWERPLAY HOCKEY 96	129.900
NORMALITY	99.900
OCEAN TRADER	79.900
OFFENSIVE	99.900
OLYMPIC GAMES	99.900
OLYMPIC SOCCER	99.900
ON SIDE COMPLETE SOCCER	89.900
PANDORA DIRECTIVE	119.900
PBA BOWLING	79.900
PERFECT GENERAL 2 + DISK EDITOR	99.900
PGA EUROPEAN TOUR	109.900
PGA TOUR GOLF 96 - SAW GRASS DISK	59.900
PGA TOUR GOLF 96 - SPANISH BAY DISK	49.900
PHANTASMAGORIA (ITALIANO)	139.900
PIRAHNA	59.900
POLICE QUEST V - SWAT	109.900
POWER HOUSE	99.900
PRAY FOR DEATH	59.900
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	59.900
PTO 2	109.900
QIN - TOMB OF THE MIDDLE KINGDOM	119.900
QUAKE (VERS. COMPLETA)	99.900
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	79.900
RAPID ASSAULT	79.900
RAYMAN	89.900
REBEL ASSAULT 2	109.900
RETURN FIRE	99.900
RETURN TO ZORK	109.900
RIPPER	119.900
RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES	99.900
RISE OF THE ROBOTS 2: DIRECTORS CUT	109.900
ROAD RASH	99.900
ROBERT LEE CIVIL WAR	149.900
SCREAMER	89.900
SEA LEGENDS	99.900
SENSIBLE GOLF	79.900
SHANNARA	99.900
SHERLOCK HOLMES : ROSE	129.900
SHIVERS	109.900
SILENT HUNTER	119.900
SILENT STEEL (WINDOWS)	109.900
SILENT THUNDER -A10 TANK KILLER 2-	89.900
SIM ISLE	99.900
SIM TOWER	99.900
SIM TOWN	79.900
SOCCER STAR 1996	79.900
SONIC CD	79.900
SPACE BUCKS	99.900
SPEEDRAGE	89.900
SPYCRAFT (INGLESE)	89.900
STAR CONTROL 3	129.900
STAR TREK - EMISSARY GIFT SET	119.900
STAR TREK - JUDGEMENT RITES -	49.900
STAR TREK - KLINGON -	109.900
STARFIGHTER 3000	79.900
STONEKEEP	119.900
STORM	129.900
STRIFE	119.900
STRIKER 96	69.900
SUPER STARDUST	69.900
T.F.X. 2 : EF2000	119.900
TERMINATOR FUTURE SHOCK	119.900
TERRANOVA	119.900
THE DIG	129.900
THE SETTLERS 2	109.900
TIME COMMANDO	89.900
TIME GATE - IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
TNN '96 - OUTDOORS BASS TOURNAMENT	99.900
TORINS PASSAGE	99.900
TOSHINDEN	119.900
TOTAL KNOCKOUT BOXING	89.900
TROPHY BASS FISHING	99.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	79.900
ULTIMATE DOOM - WINDOWS 95 -	69.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	49.900
URBAN RUNNER	109.900
VIRTUA FIGHTER	99.900
WAR COLLEGE	89.900
WARCRAFT 2 - BEYOND THE DARK PORTAL	59.900
WARCRAFT 2 - MORE WAR	59.900
WARCRAFT 2 - TIDES OF DARKNESS	99.900
WARCRAFT 2 - W-ZONE	59.900
WARHAMMER - SHADOW OF THE...(INGL)	59.900
WITCHAVEN 2	89.900
WIZARDRY GOLD	109.900
WORLD RALLY FEVER	79.900
WORMS	99.900
WORMS - REINFORCEMENTS - DATA DISK	39.900
Z	109.900
ZORK NEMESIS (INGLESE)	109.900

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI
MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)

GM K CO MC SC

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo

- ☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA — L. 12.000
- ☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. — L. 21.000
- ☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR — L. 31.000

- ☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

PC CD-ROM

MUMMY
TOMB OF THE PHARAOH

L'antico Egitto è sempre stato fonte di ispirazione per i videogiochi, specie per le avventure. La Interplay ci dà la possibilità di vivere un nuovo grande mistero, alle prese con l'antica tomba di un faraone.

Tutto era cominciato come una semplice esplorazione: un'antica tomba egizia venuta alla luce dopo anni di ricerche richiedeva la vostra presenza sul posto, ma oscuri segreti si nascondono tra le ombre degli scavi e stanno per trasformare la vostra vita in un incubo. Voi non siete persone che si lasciano impressionare dalle maledizioni, ma non sono solo le antiche divinità egizie a tramare alle vostre spalle ; alla ricerca di un segreto di cui non potevate nemmeno sospettare l'esistenza si muovono anche altri ricercatori, e vi accorgerete ben presto dei pericoli a cui state andando incontro, quando verrete coinvolti in un omicidio poco dopo essere arrivati in Egitto.

APPASSIONANTE

PIRAMIDE DI PAURA

Mummy è un'avventura punta e clicca di stampo classico, sviluppata tenendo d'occhio le tecnologie più moderne che sfruttano le potenzialità dei CD, ma senza introdurre innovazioni tecniche di particolare risonanza.
Nei panni di un ricercatore dovete recarvi a supervisionare l'esplorazione di un complesso sotterraneo egizio appena riportato alla luce, ma per questo andrete incontro a più di un inconveniente, restando coinvolti in una serie preoccupante di incidenti e trabocchetti.
L'esplorazione della tomba egizia, infatti, porterà alla luce segreti pericolosi, e risveglierà antiche forze dimenticate, addormentate ormai da molti secoli. A voi starà il compito di riuscire a disinnescare le trappole disseminate lungo il vostro cammino, che altrimenti si ridurrà ad essere quanto mai breve.

Anche se l'aspetto appare datato, il gioco riesce ad appassionare

Per curare il mal di schiena non c'è niente di meglio che un bel muro che si riempie all'improvviso di spuntoni...

Antiche maledizioni, geroglifici e papiri da decifrare, stanze nascoste, sarcofagi e, naturalmente, mummie, stanno per diventare la vostra prossima ossessione.
Nonostante tutto ciò, Mummy non è un'avventura puramente horror, anche se lascia ampio spazio a componenti mistiche e morti cruente; la si può definire meglio come un thriller a tinte cupe, comunque capace di regalare qualche brivido, ogni tanto.

MUMMY, MORMORA LA BAMBINA...

L'azione di gioco viene inquadrata in prima persona, senza che il vostro personaggio appaia sullo schermo. I movimenti non sono animati, ma vengono rappresentati semplicemente tramite la sostituzione dell'immagine della locazione

Anche se non si vede bene, qui abbiamo azionato una trivella sotterranea che ci porterà in una nuova locazione.

Uno dei trabocchetti che proteggono la tomba: qui l'acqua esce dalle pareti e riempie tutta la stanza.

Un antico egiziano sta per lanciare uno strano incantesimo; chissà a cosa serve.

Ed ecco Malcom McDowell che ci invita ad ammirare il rigoglioso panorama.

Un fantasma appare dal pavimento di questa antica camera da letto; forse abbiamo disturbato il suo sonno?

appena lasciata, con quella che si raggiunge, senza filmati o spostamenti in tempo reale. Questa soluzione ha permesso di dettagliare con grande cura tutte le immagini del gioco, ma sicuramente fa perdere molto sul piano dinamico dello svolgimento dell'azione. Non pensiate comunque che per questo Mummy sia un'avventura esclusivamente statica. Tutte le azioni più importanti e i dialoghi con i personaggi sono rappresentati da animazioni precalcolate e filmati digitalizzati recitati da attori reali. Tra questi spicca il nome di Malcolm McDowell, che dopo i fasti di Wing Commander 3 e 4 torna ancora una volta sugli schermi di un gioco per PC (si vede che si trova a suo agio). La realizzazione delle riprese è buona, così come la sovrapposizione agli scenari computerizzati, anche se in qualche caso risulta visibile un leggero alone che circonda le zone animate dove si sovrappongono a quelle statiche. La qualità della storia, interessante e complessa quanto basta, e la buona regia dei filmati, servono a dare a Mummy quella capacità di coinvolgere e incuriosire senza la quale nessuna avventura può riuscire ad avere successo. Il ritmo della narrazione, soprattutto all'inizio del gioco, non è particolamente incalzante, ma basta addentrarsi nella tomba egizia per vedere cambiare le cose. Il susseguirsi degli eventi, comunque, non diventerà quasi mai travolgente o frenetico ; non ci troviamo di fronte ad un gioco che propone gli inseguimenti senza respiro di Urban Runner, ma piuttosto di fronte ad un'avventura più meditativa, dove è importante valutare bene i pro e i contro di ogni azione, senza per questo diventare noiosa o ripetitiva.

MUMMY, SOLO PER TE LA MIA CANZONE VOLAAAA!

Gli enigmi sono abbastanza vari e comprendono sia dei classici rompicapo che dei problemi più elaborati, da risolvere anche con l'intervento degli altri personaggi. L'interfaccia di controllo è ridotta al minimo, con un cursore che segnala automaticamente le possibilità di interazione sullo schermo cambiando forma, e con l'inventario degli oggetti appena al di sotto dello schermo principale, che appare solo quando ci si posiziona sopra con il puntatore. La qualità grafica di Mummy è molto buona, con filmati ben realizzati che supportano adeguatamente lo sviluppo del gioco, e immagini statiche molto ben definite e particolareggiate (in questo ricordano Shivers). Le musiche, invece, sono un po' povere, anche se partecipano a dare un certo senso di inquietudine durante le fasi più tese; il parlato digitalizzato è chiaro e ben realizzato anche se, come sempre, occorre capire bene l'inglese per riuscire a godersi appieno il gioco. Se vi piacciono i giochi di avventura Mummy non vi deluderà, grazie alle sue atmosfere cupe, alla vicenda coinvolgente e ad una longevità molto buona garantita dalla complessità della storia, dagli oltre 50 puzzle garantiti dalla Interplay e dai 60 minuti di filmati digitalizzati presenti sul CD. Il ritmo non esaltante all'inizio del gioco, e la sensazione di staticità che deriva dalla mancanza di animazione degli spostamenti, potrebbero impressionare sfavorevolmente, sulle prime; ma mi sento comunque di consigliare Mummy a tutti gli appassionati di avventure dotate di una certa profondità, anche se il gioco non aggiunge alcuna novità al panorama videoludico esistente. In fondo, anche se l'aspetto complessivo di Mummy appare datato, il gioco riesce comunque ad appassionare, e questa è sempre la cosa più importante. In bocca alla mummia.

Antonio Perna

MUMMY
TOMB OF THE PHARAOH

Genere: Avventura punta e clicca
Casa: Interplay
Sviluppatore: Amazing Media

PC CD-ROM

Mummy richiede almeno un 486 DX 50 con 8 MB di RAM, un CD doppia velocità e una scheda SVGA. Gira sia sotto Windows (3.1 e 95) che sotto DOS. È comunque consigliato un Pentium per avere una migliore fluidità.

K VOTO
875

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Ecco cosa succede a chi commette imprudenze in una tomba egizia.

SIMULAZIONE

MECHWARRIOR 2 MERCENARIES

YUPPIEEE! Torna l'Activision con le lavatrici da battaglia più rumorose mai viste!

Quanta roba da dire... non mi bastano 3 misere paginette! Dovrei spiegarvi, pensate un po', tutta la storia di Battlemech della FASA, l'evoluzione per PC, il primo Mechwarrior 2, la sua espansione precedente e questo MERCENARIES! O meglio, dovrei spiegarvi solo Mercs - diminutivo affettuoso-, ma se uno volesse avvicinarsi al mondo di Mechwarrior oggi, per non andare a spulciare fra i vecchi numeri di K, dovrebbe farsene un'idea solo con quello che ho da dire ora. Tanto più che, come nel precedente Ghost Bear Legacy, anche qui non è necessario avere l'originale Mechwarrior 2 per giocare (e con questo va' a farsi benedire il discorso di "espansione"); anzi, Mercs si "suka" ben 102 Mega per l'installazione completa su hard disk, vale a dire più del Mech 2 originale! Alla faccia dell'espansione!

APPASSIONANTE

MONEY, THAT'S WHAT I WANT!...

Chi è un affezionato al mondo della FASA, la creatrice dell'RPG (gioco di ruolo da tavolo) di MECHWARRIOR, conoscerà perfettamente cosa c'è dietro questo mondo di robottoni; per i profani, basti dire che a bordo di questi esoscheletri armati, dobbiamo guadagnarci il rispetto e l'onore della nostra casta. Se è possibile, anche sopravvivere. L'onore era comunque il parametro più importante con cui misurarsi: dalla formazione di partenza al numero di nemici abbattuti, tutto andava ad influire sul punteggio finale e si traduceva in punti-onore. Questo succedeva in Mechwarrior 2; in Mercs i valori sono completamente ribaltati. Tutto il gioco ruota attorno ai soldi: soldi per comprarvi un Mech, soldi per armarlo, soldi per ripararlo e via dicendo. Non più in una casta, ma in un'Accademia Mercenaria, possiamo scegliere di unirci ad un esercito già formato e in piena attività e non curarci delle parte finanziaria, o di comandare un'armata ex-novo e di scegliere i contratti a cui aderire, i piloti da assoldare, i Mech da comperare e le armi da montare. Per i soliti maniaci che ormai tutti conosciamo bene, l'opzione Instant Action c'è; possiamo stabilire noi i parametri di difficoltà, che Mech affrontare... insomma, le solite cose che un editor ci permette di fare. Come dicevo, la scelta ora si biforca: seguiamo gli iter e vediamo come si svolge il gioco nelle due fasi.

In un tramonto come questo, cosa c'è di più romantico di una bella gita in Mech? Ahh, che poesia... o'sole, o'cielo, o'mare, o'pesce...

VOGLIO SOLO UCCIDERE, NIENTE DI PIU'...

Scelto il nome di battaglia con cui iniziare, che poi nominerà anche la posizione salvata, arriviamo all'accademia: il terminale ci tiene informati sulla situazione, come succedeva d'altra parte in Mechwarrior 2. Imbarcati sulla dropship, un altro terminale ci informa sui dati della missione e sui mezzi a disposizione. Qui, nella stessa identica maniera di Mech 2, possiamo personalizzare a nostro piacimento il mezzo a disposizione. Ovviamente, all'inizio i Mech saranno limitati, ma col passare delle missioni, avremo a disposizione un numero sempre maggiore di mezzi con cui cimentarci. Scelto il Mech, customizzatolo ed appresi gli obbiettivi, lanciamo la missione. AAAHHH!! Un caricamento così lento non si era MAI visto. La dicitura è "Synchronizing Neurohelmet Interface", ma c'è il rischio di perderli

Sembra che un nostro commilitone abbia qualche problema... infatti gli volerà via il braccio tra non molto... SULLA MIA CARROZZERIA!

Più o meno è la situazione tipo dell'entrata della tangenziale di Sesto S.G. alle 5 di Venerdì pomeriggio: solo che qui non è così tragica!

i neuroni cerebrali ogni volta che si parte per la missione! Neanche sul primo Mech bisognava aspettare così tanto per arrivare a destinazione. Questo forse è l'aspetto più negativo di tutto il gioco (per chi ha trovato piacevoli gli altri due) e, pur non essendo inerente al gioco in sé stesso, ovvero non ne pregiudica l'esito nel suo svolgimento, rischia di far spegnere il computer durante il caricamento solo per "il nervoso che ti fà venire ad aspettare tutto 'sto tempo per una fottuta missione!" Io l'ho trovato straziante e mi auguro che su computer più potenti il tempo possa essere ALMENO dimezzato; infatti, se fosse questione di processore, questo potrebbe avvenire, ma se fosse proprio il programma... A COSA E' SERVITO TUTTO QUESTO TEMPO!? I GIOCHI LI PEGGIORIAMO, INVECE CHE MIGLIORARLI!?! Perdonatemi, ma è la nevrosi da sincronizzazione dell'interfaccia

I passeggeri in partenza per il pianeta Woodstock sono pregati di recarsi al cancello 17. Imbarco immediato. Grazie e riposate in p... cioè, buon volo.

neurale. Nel briefing ci viene spiegato cosa dobbiamo fare, o meglio, chi dobbiamo distruggere. Ma non solo: cosa dobbiamo pattugliare, cosa dobbiamo esaminare o cosa dobbiamo difendere. L'aspetto più apprezzabile che l'universo Mech ha sempre mostrato, è quello di scostarsi dal genere "seek and destroy", una lucida follia omicida e niente più. Già dalle prime battute dell'addestramento, si intuisce che non dobbiamo fare affidamento solo sulle nostre armi, ma anche sulla testa (e per chi non ce l'ha, inteso anche come voglia di stare a studiare il pilotaggio di un Mech o gestirne la customizzazione e l'economia...: lasciate perdere l'universo Battlemech, non è per voi). Per esempio vi capiterà di dover distruggere il piano di un palazzo senza intaccare gli altri o ancora di esaminare un convoglio e distruggerne solo una determinata pare; o ancora di raggiungere un altro mech in un luogo stabilito e scortarlo fino ad un altro. Questi sono solo alcuni dei compiti che vi troverete ad affrontare e vi dico fin da ora che NON sarà facile.

L'ARMATA BRANCALEONE

Se decidete di scegliere l'opzione di gestire un'intera armata di mercenari, le cose si fanno un pochettino più complicate. Partite con un budget di base con il quale personalizzare il vostro Mech e/o assoldare un nuovo pilota (di cui vengono fornite generalità, carriera, profilo psicologico e foto della sorella nuda). Esaminando il terminale, abbiamo accesso alla rete dei Mercenari dove possiamo stipulare dei contratti on-line. Qui è molto importante aver presente la situazione della guerra in corso tra i due clan che si danno battaglia per valutare i rischi della missione e i danni a cui potreste andare incontro secondo la cifra che vi viene data in cambio. C'è l'accesso all'inventario dove vengono stivati i Mech che comprerete e le loro attrezzature. Per averle i modi sono due: o pagarle al mercante d'armi o come bottino di guerra. I contratti mercenari possono farvi guadagnare parecchi crediti, ma ricordate che tutto costa: i Mech, le armi, le munizioni, le riparazioni. La schermata delle finanze, il nostro libretto di risparmio, in pratica, vi aiuta a tenere il conto delle spese e degli introiti. Qualunque sia stata la vostra scelta, una volta caricata la missione (e voi avrete avuto il tempo di conseguire una laurea in fisica, ingegneria nucleare e storia dell'incudine da medioevo a oggi) vi troverete a bordo del vostro Mech. Per i veterani Mechwarrior non ci sono sorprese: l'HUD è tale e quale ai precedenti, come pure i comandi e la gestione dei bersagli. Unica innovazione è la scomparsa della visuale in wireframe, sostituita dalle immagini termo-ottiche che permettono una visuale più chiara sia al buio che in atmosfere più dense. Per chi fosse nuovo al gioco, basti pensarlo come il cockpit di un simulatore di volo: le differenze sono minime. Ci sono il reticolo di puntamento, la lista delle armi, le visuali radar, l'immagine del bersaglio inquadrato con i danni riportati, l'indicatore di direzione, ecc.

La bottega degli optional: da questa schermata possiamo accedere alla customizzazione del nostro mezzo. Sedili in pelle di zebra, coprivolante in capro fucsia, doppia marmitta Turbofan modello Shuttle, Arbre Magique...

VENGO A PRENDERTI STASERA, CON IL MIO MECH-WARRIOR BLU!

Ragazzi, pilotare un battlemech non è assolutamente facile. E' probabilmente il simulatore più complicato da gestire in battaglia che sia mai stato prodotto. Date per scontate le differenze che ci sono tra un Mech (esoscheletro deambulante per mezzo di due appendici inferiori dette gambe) ed un aereo o un elicottero (sicatfone tuonante con sbiribindole arpeggiate dette Gino), l'apprendimento delle manovre base di un mech è lungo e doloroso. Dopo l'addestramento, quando pensate di poter pilotare uno di questi bestioni senza problemi, vi buttano nella mischia e tanti saluti. Sembra che i piloti dei Mech avversari ci siano nati lì sopra e riescano a muoversi con una scioltezza disarmante; al contrario voi siete goffi, lenti e quasi sempre peggio armati. Tenere un Mech nemico nel reticolo è cosa quasi impossibile e quando ce l'avete è quasi sempre troppo vicino

Quel Timberwolf non sembra armato di ottime intenzioni. Sembra armato e basta!

Una stanza a luci rosse! Il porno-duro dilaga anche nei videogames! dove andremo a finire... (che c'è dietro quella porta?? Non riesco ad aprirla con la barra spaziatrice!... click! click!)

Io, a incontrarlo al buio così com'è, non lo disturberei. Però, che bella tutina tigrata. Sembra uscita da un concerto degli Zenigata...

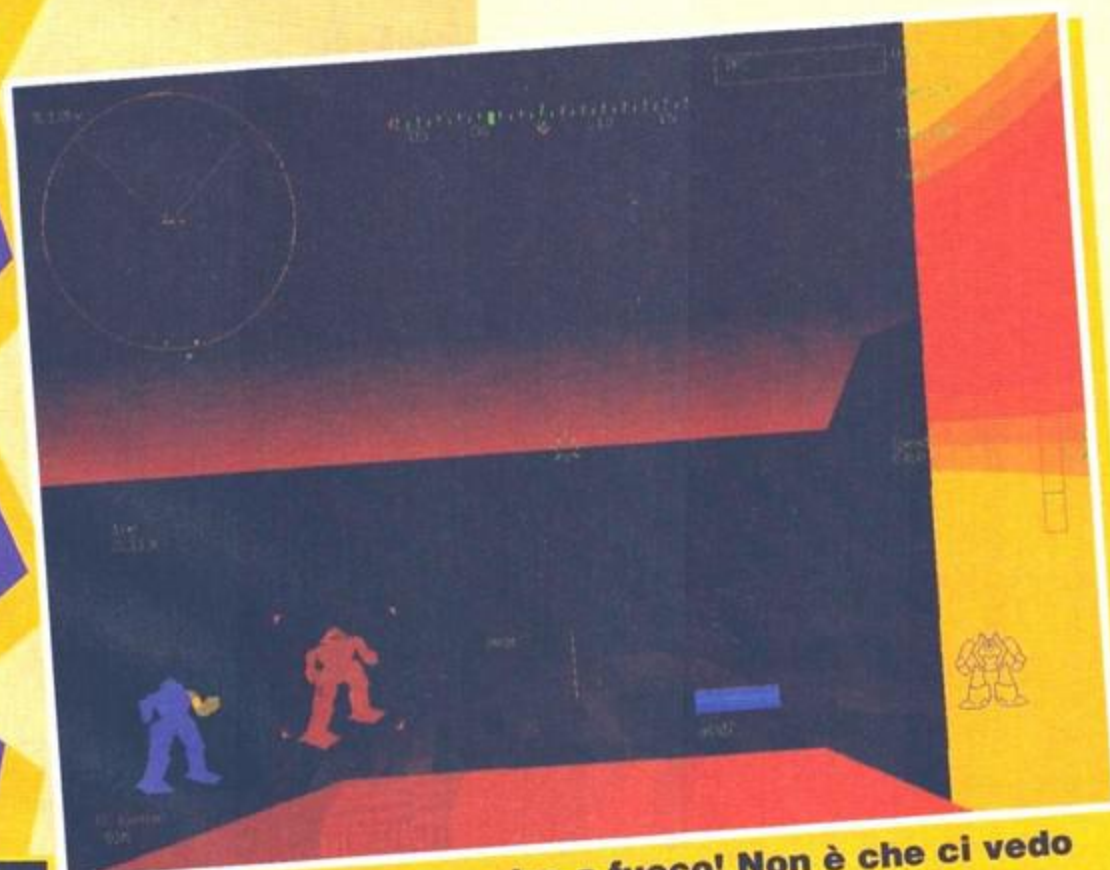
AHIO! Mi hai fatto male. Ora sono proprio arrabbiato. Guarda che se non la pianti ti prendo a borsettate eh?! Selvaggia!

per non causare danni anche a voi quando gli sparate. La manovra preferita dei nemici sembra essere il giro della morte: grazie alla rotazione del busto permessa alla quasi totalità dei Mech, vi girano intorno col busto ruotato verso di voi e vi tengono sotto costante tiro. Se siete abbastanza abili e lo spazio lo permette, potete provare a farlo anche voi, salvo poi trovarvi imbrigliati in un gatto che si morde la coda e ruotarvi reciprocamente intorno. Insomma, è un casino! Le armi che avete a disposizione sono le stesse di Mechwarrior 2, eccetto il cannone Gauss.

Personalmente ho una preferenza per il PPC: lo trovo un buon compromesso tra potenza, velocità di ricarica e calore generato. I missili, se caricati in alto numero, garantiscono una buona potenza di fuoco che però, se distrutta in uno scontro (e non c'è niente di più facile) vi priva della metà del vostro arsenale in un attimo. I laser, l'arma più comoda che potete utilizzare, sono quasi sempre troppo poco potenti per causare danni in quel breve lasso di tempo in cui i nemici sono a tiro. Le mitragliatrici possono aumentare la vostra cadenza di fuoco, ma infliggono seri danni solo se utilizzate a distanze molto ravvicinate. Una buona soluzione è quella di utilizzare i gruppi di fuoco: raggruppare due o tre armi in un gruppo ed utilizzarle contemporaneamente per poi passare al secondo gruppo e così via. Terminata la missione, la schermata di debriefing vi informa sull'esito della missione e sul guadagno che avete avuto.

CHE C'E' DI PIU'?

Brevemente che cosa ha in più Mercenaries rispetto ai suoi predecessori: un numero non meglio definito di mech in più; un nuovo motore grafico con nuove texture, la gestione finanziaria e la MercNet, 15 missioni da giocare in multiplayer. Tralasciando i nuovi Mech che fanno sempre piacere, non ho trovato nulla di speciale nel nuovo engine: come negli episodi precedenti, il gioco gira lento e scattoso anche su macchine potenti; se aggiungiamo a questo la difficoltà di tenere puntato un nemico nel reticolo di mira, va' da sè che se non avete almeno un Pentium 90 con 16 mega di RAM vi sconsiglio di avvicinarvi a Mercs. La gestione finanziaria è di utilizzo relativamente facile una volta capito cosa comperare. Il difficile è la customizzazione dei Mech: specialmente quando all'inizio vi trovate a dover scegliere tra Mech poco pesanti e di conseguenza meno potenti, vi troverete a dover sperimentare mille versioni di uno stesso robot prima di giungere a quella più consona alla missione assegnatavi. Questo non è per niente facilitato dal manuale che, pur non pretendendo Mercs il gioco originale, presuppone la conoscenza dei mech e delle loro caratteristiche. Infatti, pur essendo tutto il manuale in italiano, non è riportata una sola notizia sui Mech vecchi e nuovi, cosa che rende alquanto ardua la riuscita nelle missioni. E ancora: durante il gioco vi verranno date delle informazioni via radio in inglese. Spiegatemi voi ora l'utilità del manuale in italiano! Sono dibattuto nel giudicare Mercenaries: da un lato, visto che ho adorato Mechwarrior 2 e l'ho finito con entrambi i clan, ho trovato Mercs interessante e abbastanza difficile da impegnarmi per diverso tempo; d'altra parte, visto che la novità più eclatante è rappresentata solo dall'aspetto finanziario, chi non è più che appassionato all'universo della FASA, penso che non possa trovare nulla di interessante in Mercenaries.

Alessandro "Pitone" Seccafieno

Nel pieno di uno scontro a fuoco! Non è che ci vedo rosso dalla rabbia, è l'immagine termo-ottica per vedere di notte. Funziona anche per vedere sotto i vestiti delle ragazze.

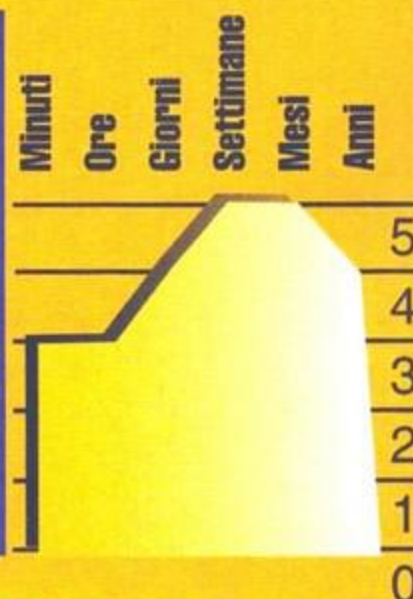
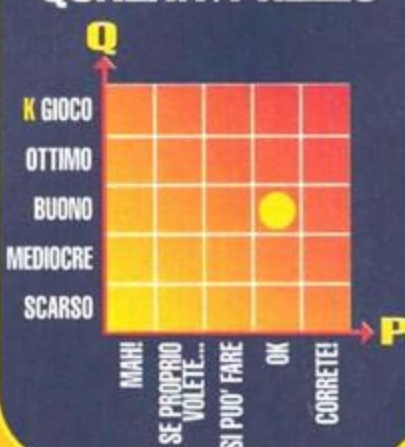
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES

Genere: Simulazione
Casa: Activision
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Gli spiritosoni dicono che per giocarci in DOS basta 486 DX2/66Hz, non dategli retta; meglio possedere i requisiti richiesti per giocarci sotto WIN (vaff)95: Pentium 75, 16 Mega di RAM, CD 2X, scheda VESA, mouse, joystick. Ma anche così, scatterà comunque. Soundblaster gradita.

K VOTO 890

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

AVVENTURA

THE GENE MACHINE

Un folle scienziato trama nell'ombra per la conquista dell'umanità. La terribile "Gene Machine", capace di creare ibridi umani e animali, mette in pericolo l'incolumità del genere umano. Riusciremo a fermare i malvagi piani del Dottor Dinsey?

APPASSIONANTE

In una sperduta isola del Pacifico, un misterioso scienziato svolge bizzarri esperimenti con gli animali. Un gatto riesce a fuggire dal laboratorio segreto e, imbarcatosi di nascosto su una nave, parte alla ricerca disperata di aiuto.

Lo strano felino giunge finalmente a Londra; nel cuore dell'Impero troverà sicuramente un "Gentiluomo" pronto a dimostrare il suo coraggio e il suo onore. Neanche a farlo apposta, Mr Fanshawe e il suo assistente Mossop sono appena tornati dal loro viaggio negli Stati Uniti. Il misterioso felino non perde l'occasione di chiedere aiuto a uno degli uomini più in vista della Londra vittoriana.. La lunga introduzione di The Gene Machine ci immerge totalmente nell'atmosfera del gioco. Siamo nei primi anni del secolo scorso, Londra e l'Impero sono al massimo del loro splendore. L'epoca vittoriana è sempre stata un ottimo terreno per avventure appassionanti; basta pensare alla produzione letteraria di Giulio Verne per comprendere quanto sia affascinante e ricca di spunti narrativi. Proprio ai romanzi di Giulio Verne è ispirata la storia di The Gene Machine: scienziati pazzi, isole sperdute in mezzo al mare e strani esperimenti non sono certo elementi nuovi nella storia della letteratura d'avventura.

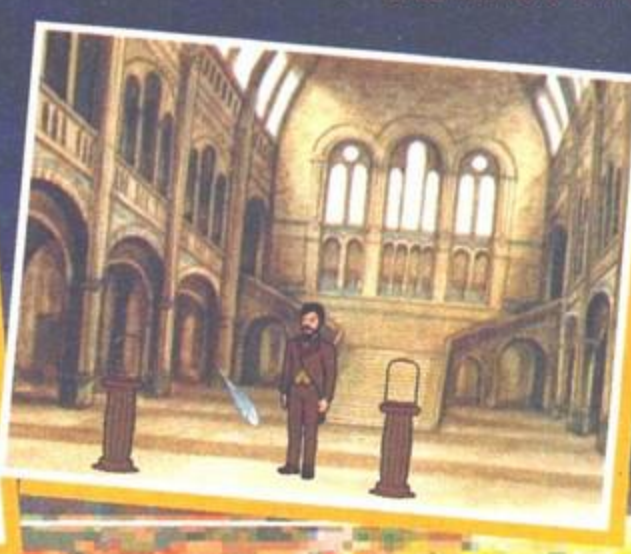
Il fascino di un prodotto come The Gene Machine è proprio questo: vivere da protagonisti le situazioni tanto comuni ai più celebri romanzi d'avventura del secolo scorso è un'esperienza intrigante e coinvolgente.

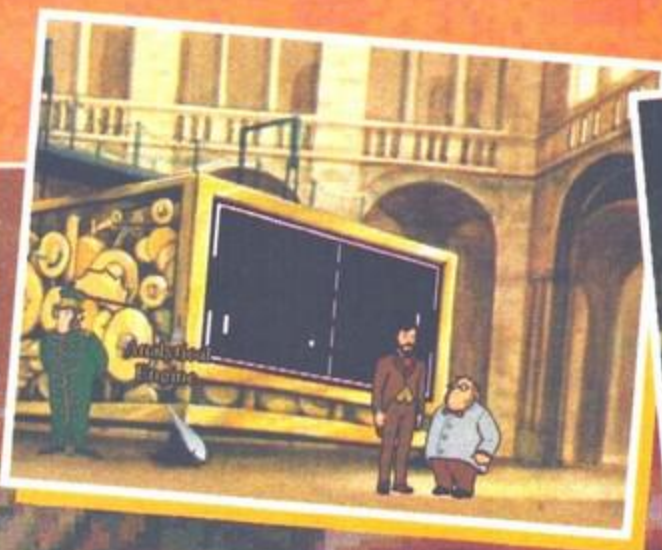
L'atmosfera riuscita di un gioco come questo, oltre all'azzeccata scelta dell'ambientazione, conta molto sulla resa grafica. Bisogna dire che, sotto questo punto di vista, i programmatori del Divide By Zero hanno operato la scelta più appropriata.

In un mercato subissato da soluzioni tecnologiche sempre più estreme, dove la grafica in "Ray Tracing" la trovate pure nei pacchetti delle patatine, The Gene Machine si distingue per la sua scelta del tutto controcorrente. L'ambientazione del gioco è infatti quasi interamente realizzata

con grafica bidimensionale. La singolare tecnica adottata per realizzare gli sfondi ricorda la pittura ad acquerello dei libri per ragazzi; questa soluzione immerge ancora di più il giocatore nell'atmosfera un po' "rétro" del gioco. L'alta risoluzione permette un'ottima qualità della grafica, che anche nei suoi elementi animati è del tutto apprezzabile.

Il gioco comincia con il nostro eroe a Londra alla ricerca di fondi per finanziare la propria avventura. Per raggiungere infatti l'isola del folle Dottor Dinsey, dovremo procurarci una nave e un equipaggio.

La prima fase dell'avventura si svolge quindi interamente a Londra. Noi e il nostro aiutante Mossop dovremo aggirarci per i luoghi più rinomati della

City alla ricerca di informazioni utili e denaro da riscuotere. Una mappa della città ci permette di spostarci da un luogo all'altro.
Man mano che raccogliamo indizi e oggetti utili, il numero dei luoghi da visitare aumenta. Le nuove locazioni si aggiungeranno a quelle già presenti sulla mappa: cliccandoci sopra col mouse potremo tranquillamente arrivarci.
L'interfaccia del gioco ricalca quasi del tutto lo schema classico delle avventure: attraverso il mouse muoviamo il nostro personaggio; nel caso ci sia un oggetto o un luogo d'interazione, sullo schermo compare una breve scritta che lo descrive. A seconda del punto d'interazione o dell'oggetto, un menu a fondo schermo mostra le diverse azioni possibili.
L'interazione con gli altri personaggi segue la stessa logica. Purtroppo questo elemento nel gioco non è stato sviluppato a sufficienza.
Avremo infatti una serie di personaggi funzionali alla soluzione degli enigmi, con i quali potremo dialogare attivamente durante tutto il corso dell'avventura.
Con la maggior parte dei personaggi che ci capiterà d'incontrare, invece, non saremo neanche in grado di aprire una qualsiasi conversazione. Lascio a voi la valutazione riguardo a una scelta del genere.
Gli enigmi che dovremo affrontare si riveleranno progressivamente sempre più difficili. Se alle prima battute del gioco si procede abbastanza facilmente, man mano che la storia si sviluppa la complessità aumenta.
Purtroppo molto spesso la difficoltà del gioco punta più su soluzioni artificiose che su una reale complessità della trama. Capiterà molto spesso di dover combinare degli oggetti in maniera del tutto inaspettata e fuori da una logica precisa. Un esempio per tutti: dobbiamo dare il nostro fazzoletto a un operaio, che dopo essersi pulito la faccia ce lo restituirà.
Riottenuto il fazzoletto sporco, e combinato assieme a una tazza di the presente nell'inventario, dovremo dare la tazza sporca di grasso alla nostra fidanzata.
Quest'azione, assieme a un'altra ardita combinazione di oggetti, ci permetterà di far infuriare la nostra dolce metà, che prontamente ci scaglierà in faccia il nostro anello di fidanzamento: un oggetto fondamentale per proseguire nell'avventura.
Forse una pianificazione più curata degli enigmi da risolvere avrebbe giovato alla giocabilità dell'avventura, che a volte risulta un po' frustrante. Le musiche MIDI non sono propriamente eccezionali, ma la scelta dei temi è in sintonia con l'ambientazione del gioco. Le voci digitalizzate sono in ottimo inglese, fortunatamente sottotitolato. Gli attori recitano piuttosto bene la loro parte aumentando la godibilità dei dialoghi.
The Gene Machine è un'avventura piacevole e ben confezionata. Purtroppo alcune pecche nella progettazione del gioco non lo rendono un capolavoro, ma gli "avventuromani" più esperti non mancheranno di spassarsela.

Francesco Pepe

THE GENE MACHINE

Genere: avventura
Casa: Vic Tocai
Sviluppatore: interno

PC CD-ROM

Il gioco risiede su un CD. Il lettore minimo richiesto è un doppia velocità. Il processore minimo con cui giocare è un 486 DX33; l'installazione sull'HD di 10 MB. E' necessaria una scheda video SVGA. Il gioco gira con MS DOS 5.0 o superiori, e sotto Windows 95.

PC CD-ROM

megarace 2

Rieccoci davanti ad un ennesimo sequel di un gioco non proprio osannato dalla critica. Riusciranno i ragazzi della Mindscape a far dimenticare il fiasco ottenuto con il primo capitolo della saga?

Devo ammettere che il primo Megarace mi aveva lasciato molto perplesso (per chi non ne avesse mai sentito parlare, ve lo posso riassumere in poche righe: un gioco di corsa di macchine futuristiche di alta spettacolarità, ma di infima giocabilità). Non ero, quindi, particolarmente esaltato mentre installavo il programma sul mio disco fisso. Se la Mindscape avesse mantenuto inalterato il motore grafico usato nel primo capitolo (come mi aspettavo), mi sarei trovato di fronte ad un altro titolo da "archiviare" al di sotto dei 700 punti, e francamente l'idea non mi allettava. E invece... sorpresa! Il motore è stato completamente ricostruito alla grande e il gioco consiste in una serie di piste precalcolate, che scorrono a velocità costante. Detto così può sembrare limitativo, ma vi garantisco che la fluidità dell'azione di gioco è eccelsa e vi terrà incollati ai monitor per alcune ore. Inoltre il design delle piste è fantastico, per non parlare dei fondali, ed è senza dubbio da lodare l'impegno dei grafici della Mindscape: eccezionale il gioco di luci ed ombre che a volte si viene a creare. A ciò si deve aggiungere la buona qualità dei filmati d'intermezzo, ben realizzati e soprattutto veramente divertenti. Da notare inoltre che si può giocare sia in SVGA che in VGA, anche se devo dire che l'alta risoluzione è supportata abbastanza bene perfino da un DX2/66. Anche il sonoro è veramente curato e le musiche si adattano perfettamente allo svolgersi della gara, rendendo veramente esaltanti le prime partite. Insomma, ci sono tutte le premesse per un gran gioco, anche se purtroppo non è così. Infatti, alla mancanza dell'opzione multi-player si vanno ad aggiungere i pochi ma vistosi difetti descritti in seguito, trasformando un prodotto che a prima vista sembra eccezionale in un titolo mediocre che non lascerà sicuramente il suo nome nella storia dei videogames.

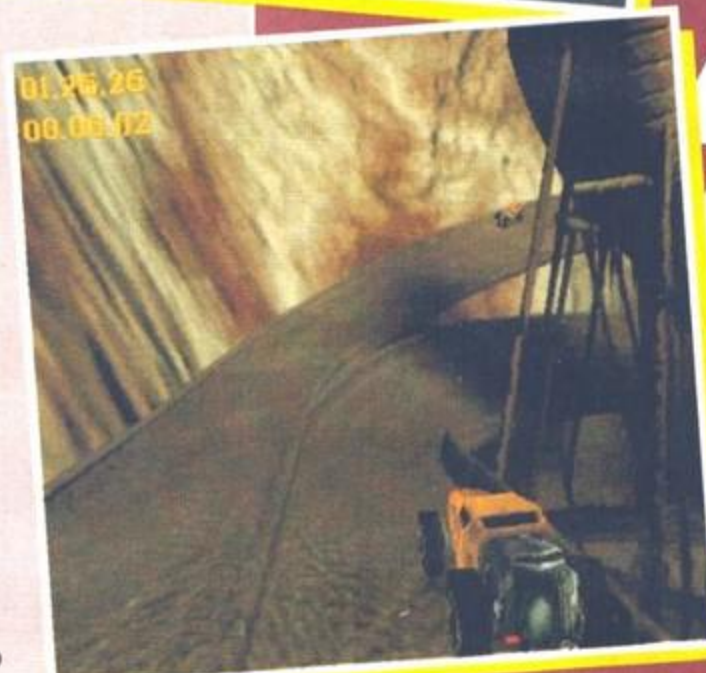
APPASSIONANTE

VIOLENZA IN TV

No, state tranquilli... non voglio annoiarvi con un discorso politico, ma dovete sapere che "Megarace II" è un programma televisivo di un prossimo futuro, condotto nientepopodimenoche da Everardo dalla Noc... whoops! volevo dire da Lance Boyle (però ci somiglia parecchio...) con l'aiuto di un'assistente, o valletta, tanto bella quanto oca. Sono loro che, nella divertente introduzione, vi spiegheranno che cosa dovrete fare per essere proclamati "King Megarace II": dovrete superare sei percorsi, ognuno dei quali suddiviso in tre round. Per passare al percorso successivo non è necessario vincere i primi due round (basta non classificarsi ultimi nel primo e arrivare almeno quarti nel secondo), ma lo è per il terzo. E così, dopo l'introduzione, vi ritrovate con

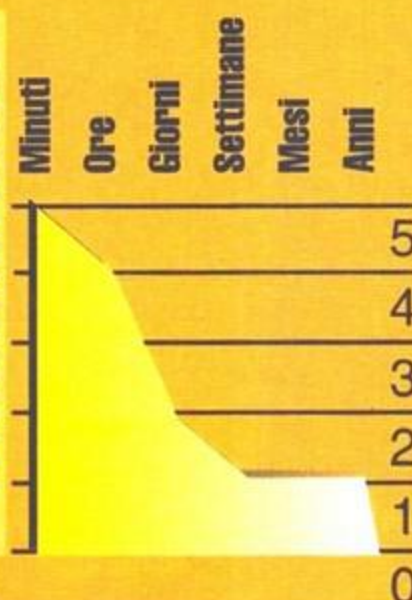
25000 dollari offerti gentilmente dal canale televisivo che diffonde il programma. Con questi soldoni dovete comprarvi una macchina decente ed equipaggiarla con qualche grazioso accessorio come missiloni, missilini, mine e galloni d'olio da scaricare in faccia all'avversario. Fatto ciò potete avventurarvi sulla prima pista, situata in una fonderia. L'azione di gioco è senza dubbio coinvolgente e ben presto vi ritrovate a urlare contro le varie vetture che vi tagliano la strada o vi sparano un missile su per il... parafango. E quando finalmente pensate di avere seminato tutte le auto inseguitrici, ecco che all'ultima curva arriva "sparata" una cavolo di macchina che vi sorpassa a due centimetri dal traguardo. È proprio questo una degli aspetti più oscuri di Megarace II: potete guidare come Michael Schumacher, ma vi ritroverete sempre le altre auto attaccate al sedere. Basta mettere qualche decina di metri tra voi e la diretta inseguitrice che... voilà, ve la ritrovate a fianco grazie a una ripresa degna di Supercar che voi, naturalmente, vi potete subito scordare. Comunque per rimanere in testa dovete sostanzialmente proibire agli altri di passare. Come? Seminando mine o olio e tagliando la strada al diretto inseguitore. Attenti però a non esagerare con lo sterzo: se curverete troppo la macchina sbanderà diventando

incontrollabile, andrà a sbattere contro il guard-rail e rallenterà drasticamente, permettendo alle altre auto di passarvi tranquillamente tutte in blocco. È molto facile, quindi, trovarsi all'improvviso dalla prima all'ultima posizione, specialmente all'ultimo giro, quando la pressione degli avversari è tale da farvi fare qualche errore, se non prestate la massima attenzione al percorso. Occorre inoltre specificare che la vostra auto non è indistruttibile, ma ha una determinata energia individuabile in alto a destra dello schermo. Quando questa viene ridotta a zero (causa urti vari, missilate o esplosioni) la vostra auto si fermerà, non potrete più terminare la gara (Irvine forse ne sa qualcosa) e avrete perso (ovvero GAME OVER). Naturalmente prima di poter ricominciare il gioco vi dovrete subire il commentino di turno da Lance e dalla sua valletta, che vi prenderanno in giro fino alla nausea. Tutto ciò rende naturalmente il gioco più esaltante, ma, ahimé, qui si arriva alla pecca più grossa del programma e che gli toglierà, ri-ahimé, parecchi punti al giudizio finale: Megarace II è bello, ma è ripetitivo da paura. Dopo le prime due piste portate a termine al massimo dell'esaltazione, comincerete a sentire un po' di amaro in bocca. Lo svolgimento delle gare sempre uguale e il livello di sfida bassissimo vi porteranno spesso a interrompere il gioco. Resta solo la curiosità di vedere tutte le piste, ma sono solo sei e questa è un'altra grave limitazione, che porta ad una bassissima longevità. Insomma, concludendo posso dire che Megarace II mi ha illuso e poi deluso. Mi sono illuso di trovare un gioco diverso dal solito e coinvolgente, ma poi ho scoperto che si trattava soltanto di uno sparatutto, forse un poco elaborato, ma sempre tale.

Gabrio Secco

megarace 2

Genere: Simulazione di guida
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Cryo

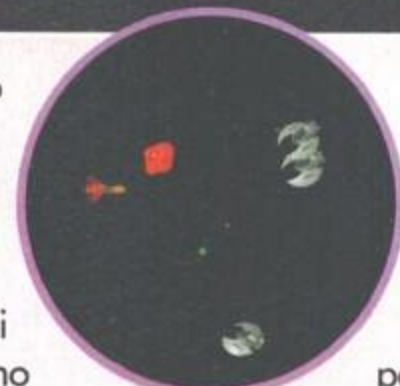
PC CD-ROM

Richiede come minimo un 486 DX2 66MHz, 8 MB di Ram, 25 MB di spazio libero su Hard Disk, CD-Rom a doppia velocità, ma la cosa interessante è che il gioco gira abbastanza bene anche in alta risoluzione con questa configurazione.

È il 9999, e la nascita del nuovo millennio verrà caratterizzata dall'invasione di numerosi alieni malvagi e senza scrupoli. Mano alle armi.

L'introduzione non è certo tra le più fantasiose, ma riprende fedelmente le parole che troverete sulla confezione di Astrorock, un semplice giochino spaziale programmato alla vecchia maniera. La storia alle spalle del gioco è appena accennata in poco più di venti righe all'apparenza roboanti, ma in realtà povere di contenuti. E del resto non si sente, per questo gioco, l'impellente necessità di rifarsi ad una trama complessa. Infatti Astrorock è uno sparatutto molto semplice ed immediato, dove l'unica cosa che conta è muoversi velocemente e sparare. Il gioco consiste in un'infinita serie di livelli di difficoltà crescente, dove sarete impegnati ad eliminare dallo schermo tutte le navi spaziali aliene che compaiono. A seconda della difficoltà ci saranno più o meno navi aliene, di potenza e resistenza sempre crescente. Il vostro caccia può ruotare su se stesso, può avanzare per brevi tratti, prima spinto dai propulsori e poi per inerzia, e può generare per breve tempo uno scudo di energia che lo protegge dai colpi e dal contatto con gli altri oggetti (se avete giocato in passato ad Asteroids allora potete farvi un'idea molto precisa del controllo che avete sulla vostra navicella). Dopo aver ripulito un livello da tutti gli alieni presenti verrete gratificati da una completa lista di statistiche e punteggi, per poi passare ad un quadro più difficile.

Eliminare gli alieni non sarà comunque l'unica vostra preoccupazione; nello spazio infatti troverete anche numerosi asteroidi, all'interno dei quali si trovano nascosti dei ricchi e utilissimi bonus. Colpendo gli asteroidi, questi si divideranno in componenti più piccoli e lasceranno un potenziamento per le armi da fuoco o per gli scudi. In questo modo potrete rendere la vostra navicella sempre più potente; all'inizio potrà anche non essere necessario, ma con il proseguire dei livelli diventerà indispensabile avere quante più armi possibili a disposizione se non vorrete diventare pulviscolo astrale.

La struttura di gioco di Astrorock è molto semplice, così come lo è la realizzazione tecnica: la grafica è in alta risoluzione e le astronavi sono molto belle e ben animate, ma lo schermo risulta fin troppo vuoto, e lo sfondo dello spazio vuoto poteva essere arricchito un po' di più. Per quanto riguarda il sonoro gli effetti sono ben realizzati, mentre le musiche sono suonate direttamente dalla traccia audio del CD e sono brani rock molto pompati: tutta adrenalina.

Interessante l'idea di mettere su di uno stesso CD sia la versione per DOS, sia quella per Windows 95, sia quella per Macintosh. Per il resto Astrorock ha un solo grande difetto: diventa presto ripetitivo, dal momento che le innovazioni introdotte da ogni nuovo livello sono molto limitate, e l'aspetto grafico non è particolarmente appagante.

È un giochino divertente, a cui si gioca sempre volentieri una partita veloce, ma che non incatena al video, nonostante una buona velocità e un buon ritmo di gioco, e nonostante la possibilità di giocare in rete. Complessivamente Superstardust, recensito qualche numero fa, gli è superiore.

Antonio Perna

APPASSIONANTE

Genere: Sparatutto
Casa: Logicware
Sviluppatore: Atlantean Interactive

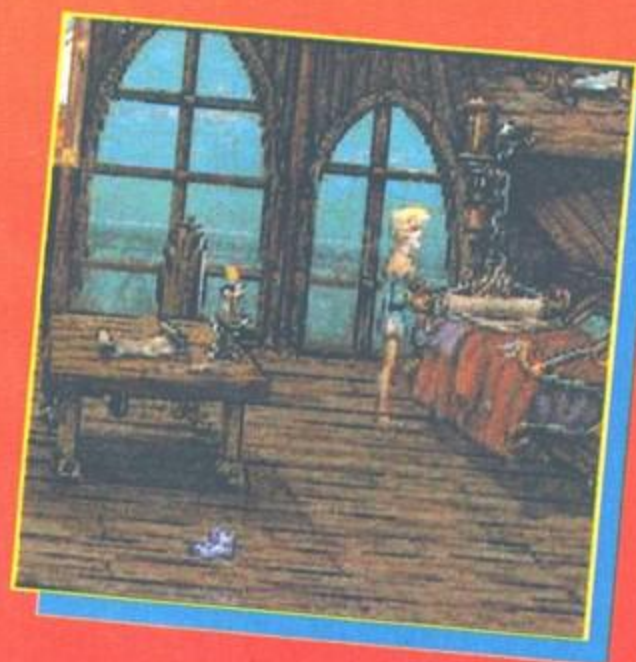
PC CD-ROM

Richiede almeno un 486 DX2 66 MHz, 8 MB RAM (12 sotto Windows 95), una scheda VESA e un CD-ROM anche a singola velocità.

MACINTOSH

Ha bisogno di un Power PC 68030 o superiore, video 640x480 a colori a 8 bit, 8 MB RAM e un CD-ROM.

Fable

Cosa vi potreste mai aspettare da un gioco che si chiama 'favola'? Sì, una nuova avventura bella pronta per trasportarvi in un nuovo mondo fatto di fantasia e di terrore. Buon divertimento!

Mesi, anni, lustri passati a guardare imbambolati Mazinga ed i Power Rangers, al punto che ora nessuno sa più cosa siano Babbo Natale, i folletti e la polenta taragna. Ma quanto tempo è passato dall'ultima volta che vostra madre vi ha raccontato una bella favola o vi ha cucinato un sano pasticcio di melanzane? Non ve ne può fregare di meno di Hansel e Gretel, di Cappuccetto Rosso e della Rana e del Bue? Però vi piacerebbe trovare il pentolone pieno d'oro del classico gnomo verde, brutto come un tombino e incline a fare scherzi stupidi, non è vero? Bella forza, almeno potreste comprarvi il dolby surround per giocare al meglio i vostri picchiaduro!
Ma, cosa c'è di più stimolante di una bella epica avventura con la quale riscoprire le potenzialità del vostro cervello bionico e visitare quegli strani mondi che hanno sempre popolato i vostri sogni, andando alla caccia della bella Silvia da salvare? Niente, vero... e allora lasciamoci rapire dalle atmosfere surreali che permeano il mondo di Fable, l'ultimo esempio di punta e clicca prodotto dalla Telstar per i sognatori più incalliti.

MAMMA, MI RACCONTI UNA FAVOLA?

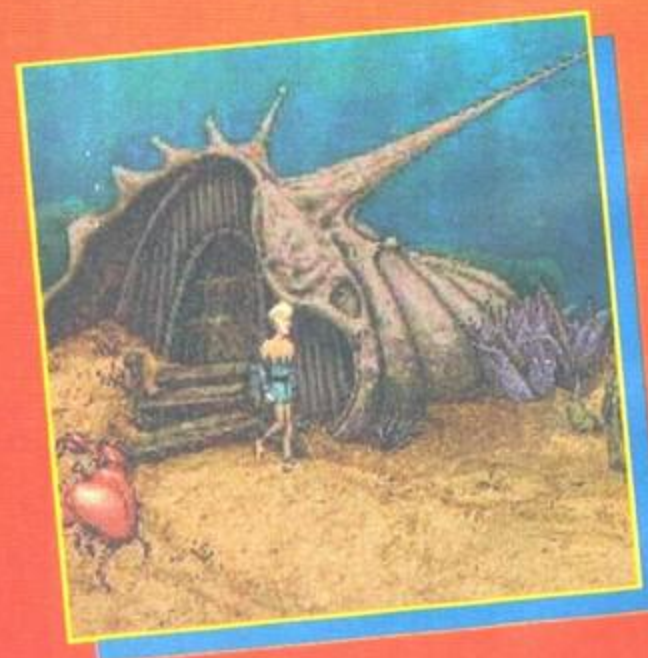
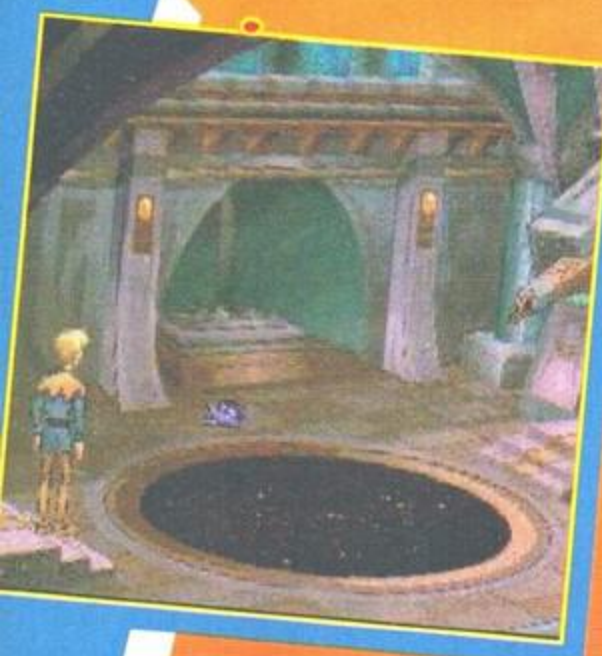
Ma non ci penso nemmeno, pigliati un valium! Visto cosa succede a non prestare più attenzione alle mamme? Va bé, la favola ve la racconto io... Nacqui in una grotta umida circondato da un asino..., no, non è questa... beh, la favola ve la potrete leggere da soli nel libretto di istruzioni di Fable. Quel che vi serve sapere è che in un mondo sconosciuto in cui armonia e gioia regnavano incontrastate nel villaggio di Balkhane, un giorno un tale si è messo d'accordo con altri quattro loschi figuri per e cambiare il corso della storia del loro paese per togliere con un colpo di stato il controllo ai regnanti. Purtroppo, dato che questi cinque personaggi non erano politici, questo piano è andato a farsi benedire e i regnanti, sinceramente un po' alterati, hanno deciso di infliggere una pena esemplare ai cospiratori ed anche ai loro compaesani (e io pago!). Così uno di questi furbacchioni si è dato alla macchia,

mentre gli altri sono stati trasformati in bestie semi-dei e sono stati mandati a governare sul mondo delle Frozen Lands, delle Lands Of Mists, delle Wetlands e della Land Of Shadow. Per completare la rappresaglia i regnanti hanno affidato a questi demoni i quattro gioielli che garantivano la bella vita alla gente di Balkhane... così si dovette pensare alla finanziaria per risollevare il paese uuuhm, no, sto facendo un po' di confusione.

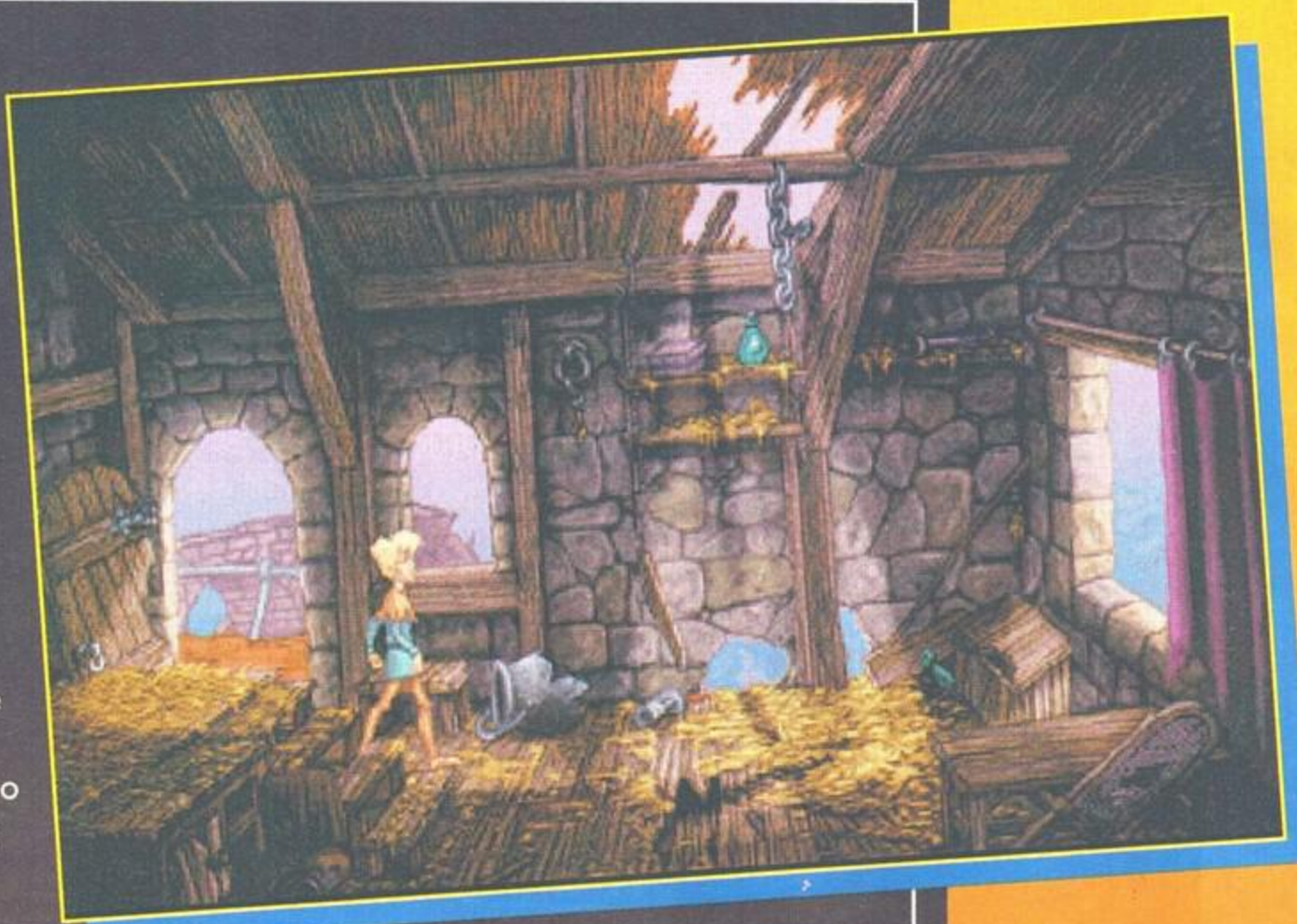
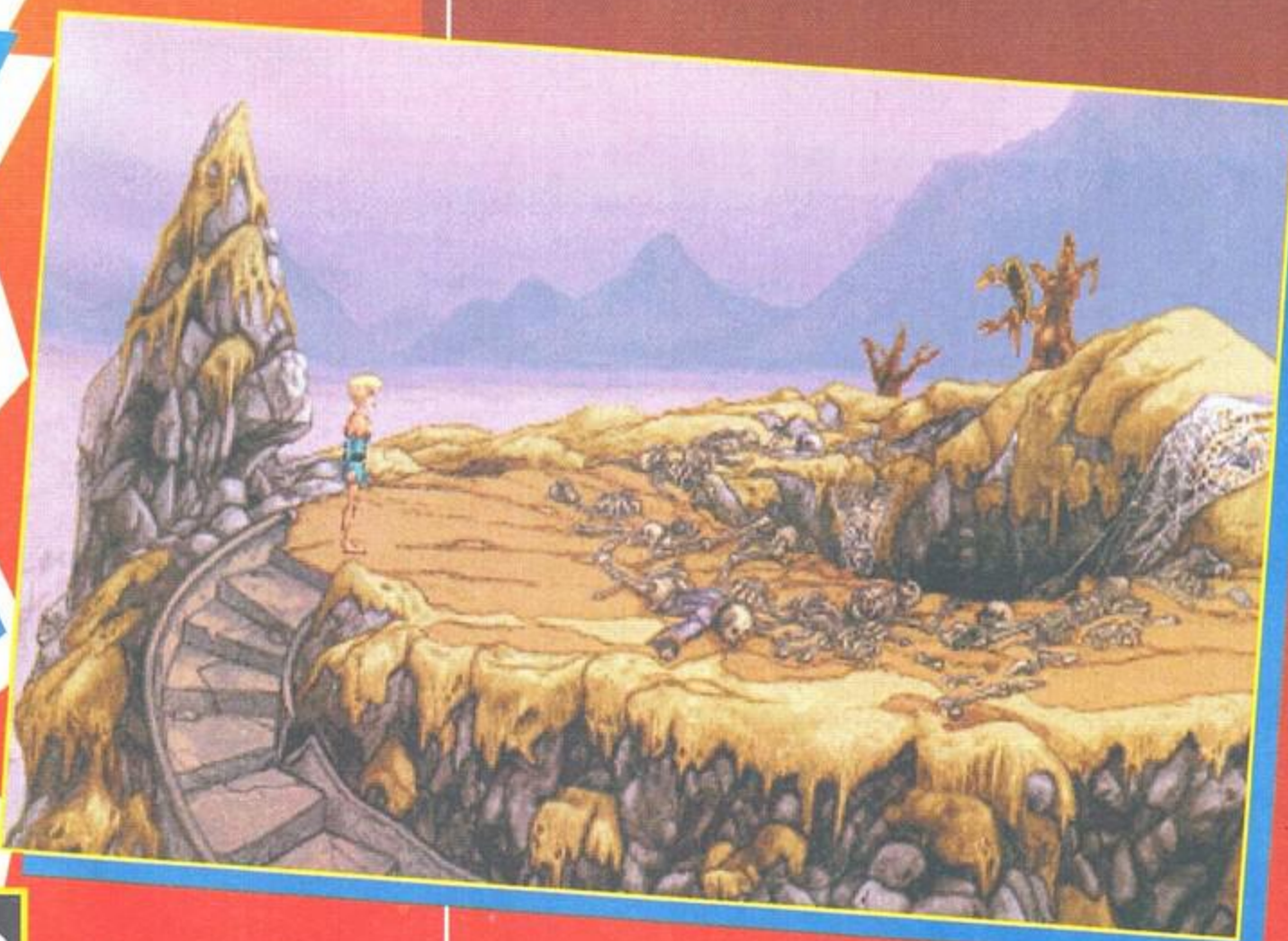
IL GIOCO

Salve, il mio nome è Quick, Quickthorpe, e la mia missione è quella di riportare indietro i gioielli dai quattro mondi dei Balkhanes, ti vuoi unire a me?... Che sei fuori, io affrontare quei quattro brutti cosi, ma arrangiati! Questo è ciò che probabilmente è stato risposto a Quickthorpe - il personaggio che dovrete interpretare - quando ha richiesto un po' di aiuto ai suoi compaesani per risolvere questa missione. In definitiva siamo completamente soli con noi stessi e con la consapevolezza di dover scorrazzare in lungo ed in largo per quattro mondi affrontando un'infinità di pericoli e risolvendo una miriade di enigmi. Bello vero?

GIOCO CHE PROVI, NOVITA' CHE TROVI

... E qui si alza un coro: 'Ma che innovazioni vuoi trovare in un punta e clicca?' Silenzio infedeli! Tre sono le caratteristiche principali che rendono un punta e clicca diverso e, eventualmente, migliore dell'altro: a) la storia; b) la grafica; c) la possibilità di interagire con l'ambiente circostante - non consideriamo neanche più il discorso dell'interfaccia, perché ormai qualsiasi gioco ne propone una più che degna, facile da utilizzare ed immediata nella sua comprensione. Ma andiamo con ordine. La storia.... ve l'ho già raccontata, quindi non perdiamo altro tempo. La grafica. Fable presenta una splendida grafica in alta risoluzione che realizza al meglio tutti i nostri più piacevoli sogni. Ai dettagli perfetti di fondali e personaggi si affiancano eccezionali fotogrammi che appaiono quando il nostro Quickthorpe si ferma a parlare con qualche viandante incontrato per la strada. Assoluto punto di forza di Fable nei confronti di qualsiasi altro punta e clicca in commercio,

sono le animazioni ed il disegno di Quickthorpe, sviluppati direttamente da un grande ex animatore della Walt Disney... vi pare poco? L'interazione con l'ambiente circostante. Potremmo dire che per la prima volta in assoluto mi sono ritrovato di fronte ad un punta e clicca ove l'interattività risulta totale. Qualsiasi personaggio che incontreremo, infatti, potrà essere interrogato o, al contrario, potrà fermare il nostro cammino per interrogarci. Questo vuol dire che virtualmente potremmo godere di un'infinità di aiuti da parte della gente che incontreremo o, se sbaglieremo l'approccio col personaggio, potremmo finire irrimediabilmente depistati dalla nostra meta. Rispetto agli altri adventure, quindi, non esistono più delle comparse che facciano semplicemente colore nel gioco, al contrario è aumentata la difficoltà del nostro compito, in quanto tutti i personaggi possono nascondere la risposta che stiamo cercando.

TECNICA E TACCHINI

Cominciamo col dire che dato che la grafica è, come detto, eccezionale e le animazioni sono più che sofisticate, potete tranquillamente utilizzare il vostro 486 - altamente consigliato dalla casa come richiesta hardware minima - come... il tacchino di cui sopra, quindi farcitelo di tutta la RAM che vi pare, cospargetelo con tutte le spezie che più vi aggradano, aggiungete sale e pepe ed infilatelo nel forno. Fatto questo, mettete mano al portafogli, compratevi un computer più degno e caricate Fable. Attenzione: la versione di Fable per Windows 95 è stata ottimizzata alla perfezione... e a me? In ogni modo, considerata la qualità del gioco, per godervi al meglio questo Fable, vi consigliamo di utilizzare un computer decente, altrimenti vi potreste giocare le innovazioni di Fable e vi perdereste gran parte del divertimento. Un'ultima cosa: caso mai trovaste il pentolone pieno d'oro del folletto di cui parlavamo all'inizio, fatemelo sapere!

Daniele Falzone

FABLE

Genere: Punta e clicca
Casa: Telstar
Sviluppatore: Simbiosis

PC CD-ROM

Fable girerebbe su di un 486 66MHZ con 8Mb RAM se non fosse... Fable. Ma dato che indubbiamente lo è, fornitevi di un buon Pentium. Come sistema operativo, MS-DOS o Windows 95 sono entrambi bene accetti; unica cosa, siate sicuri di avere almeno 30MB disponibili sul disco rigido, un bel CD-ROM, Soundblaster e scheda video SVGA.

K VOTO
888

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

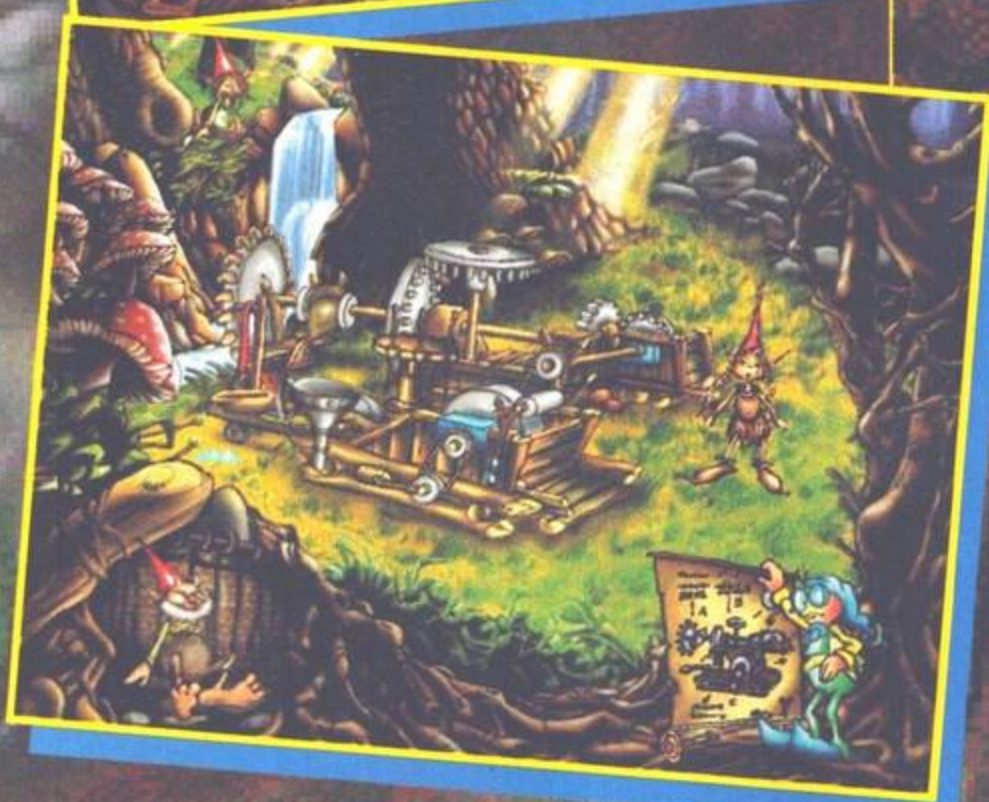
PC CD-ROM

WOODSPELL

C'era una volta una foresta magica, abitata da tanti folletti... Da Mediola, ecco Woodspell, un gioco per tutte le età.

Lo si aspettava da tempo, qui in redazione... e adesso che lo possiamo vedere nella versione finale, non possiamo che applaudire lo splendido lavoro che lo staff della Mediola ha svolto durante questi mesi.
Woodspell, lo ricordiamo, è un gioco diverso dal solito, principalmente indirizzato ad un pubblico di "piccini", ma realizzato con tecniche che possono essere apprezzate anche dagli adulti. Una fantastica avventura "punta e clicca" interattiva, che vi trasporterà in un mondo tutto magico, a stretto contatto con le creature della foresta incantata. Durante il gioco ci saranno delle prove da superare, un po' per accattivarsi la fiducia dei folletti, un po' per rendervi la vita più difficile.
Queste prove spaziano in tutti i campi, da quello musicale a quelli di bravura. Tutte, comunque, vi faranno non solo divertire, ma anche pensare. Non sono, difatti, così facili e immediate come si potrebbe immaginare. Il sottoscritto, e per favore risparmiatevi le battutine, in alcuni schermi si è soffermato parecchio, prima di riuscire a risolvere un enigma, piuttosto che una prova di destrezza. Gli schermi da risolvere e da visitare sono davvero tanti; ciò permette a questo gioco una longevità abbastanza elevata.
Il controllo dei personaggi e l'interattività col gioco avviene interamente tramite mouse, e non sempre è necessario cliccare su "qualcosa o qualcuno" per attivare delle azioni. A volte basta posizionarsi sopra un oggetto per azionare una scenetta, o per interagire con un personaggio del gioco. I folletti sono davvero simpatici, e ci guidano allegramente nel loro mondo, suggerendoci cosa dobbiamo fare in un determinato schermo. Starà a noi e alla nostra furbizia scoprire come attivare la "talmacchina", oppure come giocare alla "lippa" (fatevi spiegare dai vostri nonni di cosa si tratta...).
Il gioco è interamente in stile cartoon, e le animazioni sono veramente fatte a regola d'arte. Anche i dialoghi sono ben fatti e interpretati, e un elogio va fatto a tutti coloro che hanno curato il sincronismo tra animazione e suono. Un bel regalo per Natale, quindi, dal prezzo accessibile a tutti.

Luca Monticelli

APPASSIONANTE

WOODSPELL

Genere: Avventura
Casa: Mediola
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il gioco vorrebbe almeno un 486/66, ma consiglio almeno un Pentium 90, 16 MB di RAM e un CD a 8x. Inoltre il gioco gira interamente sotto Windows 3.11 e 95.

K VOTO
880

SPARATUTTO

STARFIGHTER 3000

Se vi chiedessero a cosa preferite giocare tra USNF e Descent 2, voi cosa rispondereste? Beh, grazie alla Telstar oggi potrete rispondere 'Starfighter 3000', il gioco che risolve i dilemmi di questo genere!

La Telstar ci vuole proprio male! In un momento come questo in cui i media e i benpensanti si scatenano contro di noi e i nostri cari videogames sostenendo che detti arnesi sono fin troppo pericolosi per le nostre povere menti instabili, infatti, detta software house ha creduto opportuno di proporci un giochino come questo, uno sparatutto totale di quelli che ti fanno diventare totalmente rincitrullito. Ragazzi, non c'è Doom, Descent o altro che tenga di fronte a Starfighter 3000!! Non sto scherzando, ma ovviamente questa non è un'affermazione che automaticamente elevi Starfighter 3000 al ruolo di miglior gioco di volo e distruzione mai costruito nella storia, anzi...

IL GIOCO

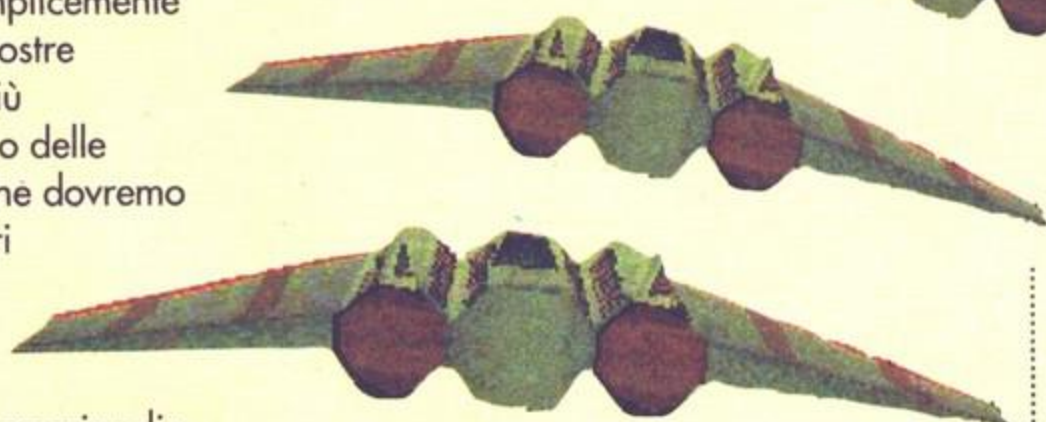
La caratteristica fondamentale del gioco, comunque, è proprio quella di permetterci ogni tipo di distruzione, compresa quella del campo stesso di gioco. Eh sì, cari miei, perché con questo arnese, una volta saliti a bordo di uno degli aerei similspaziali che abbiamo a disposizione, potremo scatenarci nella completa distruzione di tutto quanto incontreremo sulla nostra strada, case, palazzi, acquedotti, missili, montagne.... montagne? Sì, anche le montagne o il suolo stesso. Per assurdo, partendo da una grande altezza e sparando all'impazzata sempre sullo stesso punto della superficie terrestre, potremmo addirittura scavare una specie di galleria che si apre dalla parte opposta della Terra!

Ovviamente questo non è possibile, però serve a darvi l'idea di quanto sia malvagio questo Starfighter 3000. A nostra disposizione, ovviamente, non abbiamo soltanto i cannoni laser - che per nostra fortuna non si esauriscono mai - ma anche una serie di armi ben più potenti che ci aiuteranno nella nostra corsa alla distruzione. E così missili terra-aria, terra-terra, aria-aria, aria-terra, *ammammata-appappata* ed altre diavolerie varie si sprecano nel nostro arsenale. Attenzione, però, perché a parte i laser, tutte queste armi sono limitate e necessitano di una ricarica. Fortunatamente la nostra azione demolitiva ci permetterà di prendere dei simpatici oggetti geometrici che ci torneranno utili nel conseguire ricariche di scudi e di armi. Se il gioco finisse qui, tuttavia, credo che molti di voi griderebbero allo scandalo, perché non sarebbe talmente limitato da far

È troppo divertente buttare giù un'intera montagna, anche con un computer non troppo costoso

impallidire anche il buon vecchio Pac Man. E invece la Telstar ha pensato bene di far lavorare anche le nostre menti, proponendoci una serie di missioni sempre più complicate da portare a termine e sempre diverse nella loro natura. E allora ecco che in alcuni casi saremo effettivamente chiamati a far piazza pulita di mari e monti, ma in altre dovremo semplicemente far pratica delle nostre tecniche di volo più particolareggiate o delle mappe di gioco che dovremo affrontare. Magari anche un attracco in volo negli hangar della nostra nave ammiraglia potrebbe non essere un'esperienza da buttar via; e infatti tra le tante missioni a disposizione potremo ritrovarci anche invischiati in un volo di precisione dalle difficoltà esagerate. C'è un po' di tutto, insomma, ma la caratteristica fondamentale di Starfighter 3000 rimane pur sempre quella della devastazione e infatti, qualsiasi missione ci toccherà affrontare, dovremo stare attenti a demolire tutte le cose che ci saranno indicate nel briefing che aprirà ogni nuova avventura, pena la perpetua navigazione tra gli spazi celesti.

DATI TECNICI: GRAFICA

Finita la descrizione del gioco da un punto di vista prettamente ludico, possiamo ora gettarci nello skanning tecnico. Innanzi tutto, come potete vedere dalle fotografie che accompagnano queste pagine, abbiamo la possibilità di settare il nostro gioco in due sistemi a seconda della potenza della nostra macchina. E' da sottolineare l'immenso godimento che ho provato nel constatare che pur con la completa texturizzazione delle varie parti del piano di gioco,

Starfighter 3000 gira alla perfezione con grande fluidità anche sul miserevole 486/66.

Al più dovremo sopportare una velocità di sparo - soprattutto per quanto concerne i cannoni laser - un po' ridotta e a volte scattante, ma per il resto tutto funziona senza grossi problemi...
YYeeess! La cosa, tra l'altro, ci fa pensare che settando Starfighter 3000 con una configurazione a bassa risoluzione sia possibile giocare, divertirsi e demolire anche su di un residuato della prima guerra mondiale come un 486 con un microprocessore più lento dei 66Mhz, ma lasciamo perdere.

COMANDI E AUDIO

Diciamo ora qualcosa anche sui comandi di gioco. Partiamo con la considerazione che Starfighter 3000,

proprio per sua natura, rappresenta una sorta di ponte ideale tra uno sparatutto e un simulatore di volo. Anche qui, infatti, è possibile cambiare la visuale del gioco da una

soggettiva piena a una vista esterna dell'abitacolo. Il sistema di puntamento o la distanza dagli obiettivi da eliminare, ovviamente, non sono sofisticati come quelli di un US Navy Fighter, tuttavia esistono e in qualche modo sono anche facilmente gestibili. Tutti i comandi relativi ad un simulatore di volo sono stati qui riprodotti in modo decisamente semplificato, per permettere al giocatore di usufruirne a grande velocità, dato che quest'ultimo è un fattore estremamente importante per portare a termine Starfighter 3000. Naturalmente un buon joystick, magari un thrustmaster, è sempre la cosa ideale; tuttavia con mio grande stupore ed immensa meraviglia ho potuto notare come sia semplice anche l'utilizzo dei normalissimi tasti della nostra fedele tastiera. Per quanto riguarda gli effetti sonori, invece, non c'è molto da dire. Starfighter 3000 può contare su esplosioni avvincenti ed effetti coinvolgenti, inoltre anche la classica musichetta di sottofondo che generalmente finisce col farci diventare verdi per la rabbia, per una volta non è poi tanto male ed anzi possiamo anche contare sulla possibilità di scegliere tra differenti musiche di accompagnamento.

CONCLUSIONE

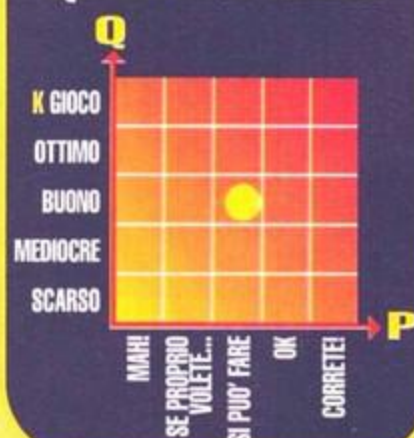
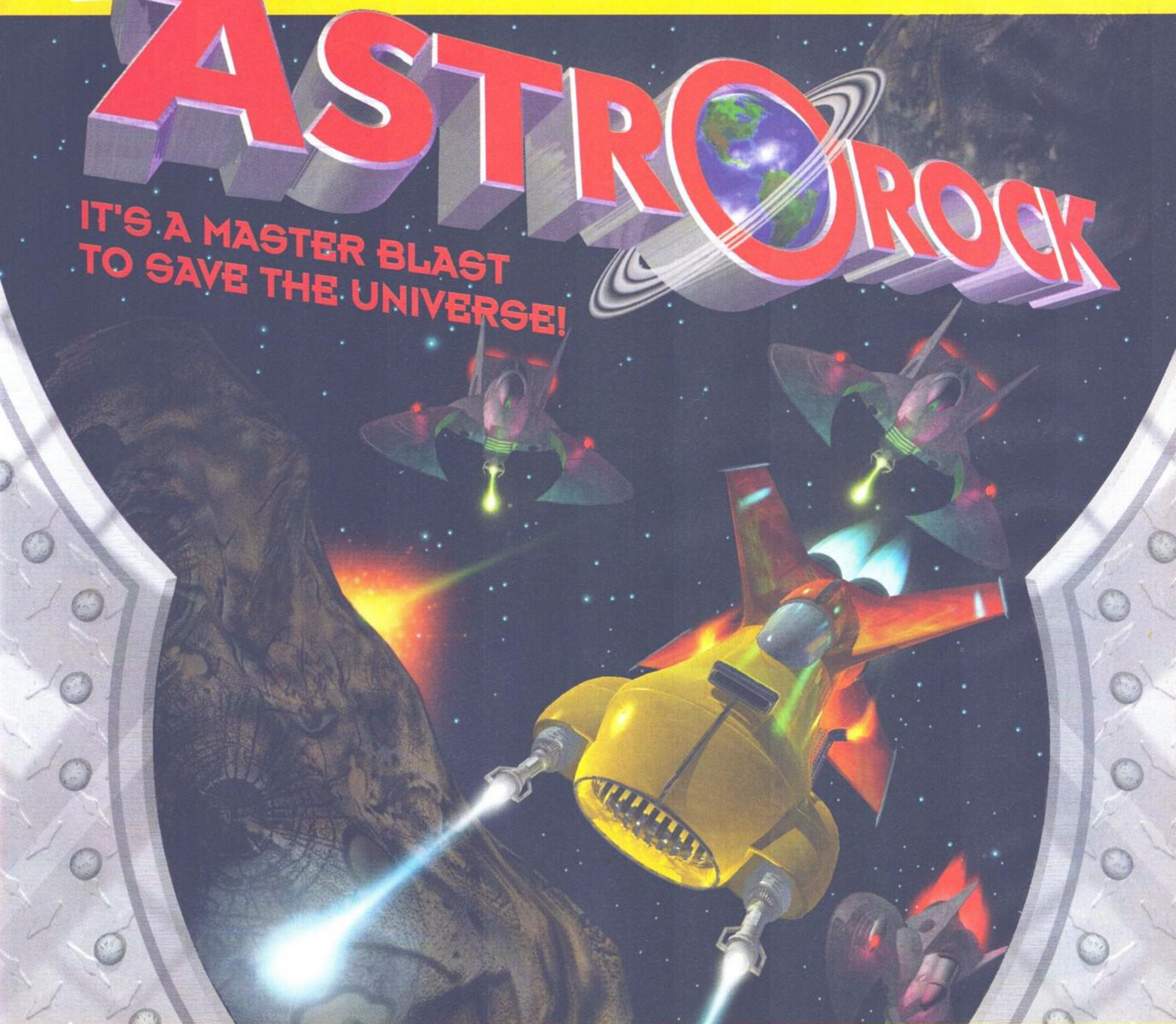
Starfighter 3000 non entrerà certo a far parte dei bestseller dei videogame proprio per il fatto che le sue caratteristiche, sia grafiche che tecniche, oggi probabilmente non riusciranno a soddisfare la richiesta dei videogiocatori, sempre più dettagliate graficamente e ricche tecnicamente e tatticamente. In ogni modo non dovrebbe certo passare inosservato. Già il fatto che finalmente ci si possa cimentare in una simulazione sufficientemente ben eseguita possedendo una macchina non esageratamente costosa, è un fattore che ritengo essere molto importante per l'utenza. Ma la cosa più rimarchevole è che... beh, semplicemente è troppo divertente avere la possibilità di buttare giù un'intera montagna... "Se la montagna non va a Maometto, Maometto se ne frega e la butta giù!!!".

Daniele Falzone

STARFIGHTER 3000

Genere: Sparatutto/Simulatore di volo
Casa: Telstar
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Se volete giocare a Starfighter 3000 potete basarvi sulle specifiche tecniche che le software house consigliano per qualsiasi gioco oggi in commercio. Personalmente, poi, vi suggerisco di munirvi di un buon joystick e magari di un casco da aviatore, poi... let's rock!

La Philips sforna una avventura improntata sulla scoperta dei segreti di civiltà del passato... tutto per scoprire il mistero di Atlantide.

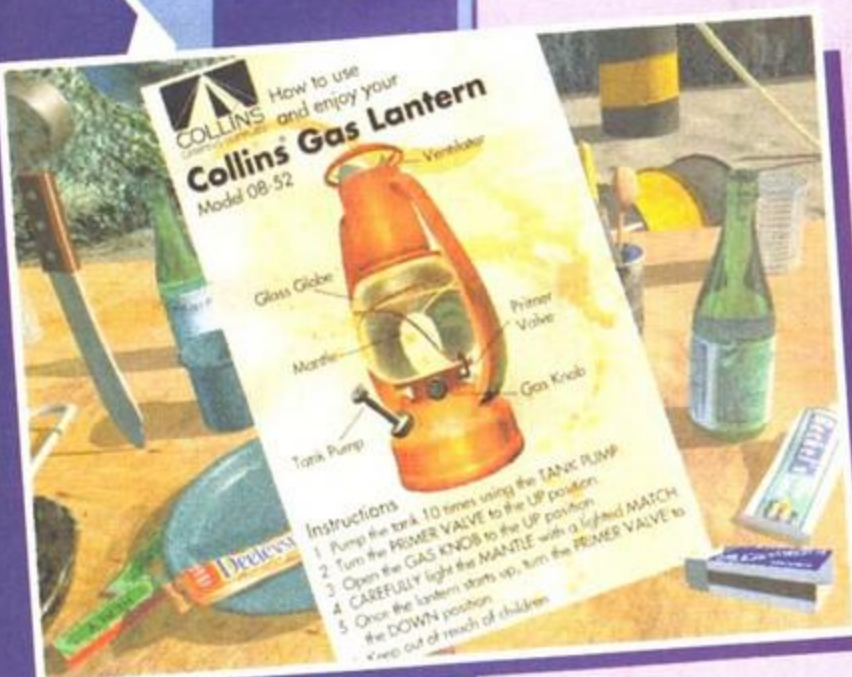
Lo dico da alcuni mesi... c'è il ritorno delle avventure! I videogiocatori si sono decisamente rotti le scatole di smanettare con i loro joystick e pestare nervosamente sulla tastiera nel tentativo di salvare un mondo virtuale.
Ci mancano le avventure, quelle che ti tengono incollato allo schermo mentre la mamma (o la moglie) ci grida: "E' prooontooo!!!". Quelle avventure che ci intrippano e che ti fanno venire la smania di chiamare l'hot line al Giovedì perché non riesci a risolvere quello stramaledetto enigma. Quelle avventure che non vedi l'ora di finirle per gustarti il finale. Ecco, Timelapse fa parte di questa schiera di videogiochi, anche se (lo devo ammettere) manca un po' di mordente.
Ma andiamo per ordine.

APPASSIONANTE

MARK ERRIS E L'UOMO DI ATLANTIDE

Tutto ha inizio, presumo, sull'Isola di Pasqua. Dico "presumo" perché non viene scritto da nessuna parte che sono su quest'isola, ma le statue che la costellano sono chiaramente indicative. Dopo un quarto d'ora di girovagare, mi accorgo che ho la facoltà di fotografare tutti gli enigmi che mi si parano di fronte, ma c'è un problema... NON HO la macchina fotografica! Evidentemente la devo trovare. Ritorno sui miei passi, e scopro che bastava fare due passi alla mia destra, all'inizio del gioco, e l'avrei trovata subito... E' partita qualche "saracca", subito ridimensionata dallo sguardo stupefatto del mio gatto Napoleone, che nel frattempo si era appollaiato sul monitor. Poco male; ormai, conoscendo parte del territorio da esplorare, mi dirigo velocemente nelle locazioni OVE risiedono degli enigmi da fotografare. Altro problema... non ho trovato un chiosco che sia uno, dove posso reperire dei rullini di riserva. Difatti, lo sventurato che ha perso la macchina fotografica, e che io ho ritrovato alla facciaccia sua, aveva appena caricato un rullino da 36 pose. E quando lo finisco? CICCIA!!! Comunque non so cosa sto facendo su quest'isola, non so a cosa servono tutti quei simboli, non so nemmeno dove posso contattare il mio tour operator... insomma, mi sto davvero innervosendo! Ma (c'è sempre un "ma" nelle avventure), ecco che appare una caverna, luogo ameno e di intrattenimento per qualsiasi avventura che si rispetti. Nelle caverne ci sono i draghi, ci sono i tesori, ci sono... anzi, c'è solamente una lampada a

Il vecchio trucco del "frottage".

petrolio... ETTEPAREVA se diventavo milionario!!! Seguendo le istruzioni (non è mai stato così difficile!!!), accendo la lampada, e magicamente la caverna si illumina, mostrandomi tutto ciò che non mi sarei mai aspettato di trovare: un pietrone che, al mio tocco, comincia a trasformarsi in buffe maschere antiche... Ecco, questa è l'ambientazione di Timelapse, il nuovissimo adventure siglato Philips.

Ecco come si accende la lampada.

UNA MILANO DA BERE...

Il titoletto non c'entra nulla col gioco, dato che non si sfiora nemmeno col pensiero la Lombardia. Ciò non toglie che, essendo il caporedattore di questa fantomatica rivista, posso scrivere quello che voglio! Dopo una gustosa animazione di presentazione, rigorosamente effettuata da una workstation Silicon Graphics, veniamo immersi nel gioco, interamente sviluppato in soggettiva. Possiamo muoverci nell'ambiente ludico solamente nelle quattro direzioni cardinali principali (Nord, Sud, Est e Ovest), e possiamo percorrere dei percorsi "guidati", che talvolta impediscono una libera circolazione. Ad esempio, se percorriamo un sentiero, spesso potremo andare solo in avanti e indietro. Capitooo? Il realismo è davvero impressionante, dato che sono stati riprodotti fedelmente i disegni indigeni dell'epoca, i temi musicali, gli effetti sonori e la conformazione geografica. Ma la caratteristica di questa avventura sono di sicuro gli enigmi, complessi rompicapi tipici degli ambienti e delle culture proposte nel gioco.

Una pietra che si trasforma deve nascondere un enigma...

I mondi percorribili sono cinque, tutti tridimensionali e a schermo intero, fotorealistici, e le panoramiche sono a 360 gradi. Si possono visitare l'antico Egitto, l'America del Sud (dai Maya al Colorado), il misterioso Ansazi e le gigantesche statue dell'Isola di Pasqua. Ciascuna civiltà svelerà dei segreti che porteranno alla località successiva. Ma bisogna avanzare con cautela... c'è qualcuno che ci osserva e ci circondano gli echi della presenza di un essere immateriale. La sola guida che inizialmente avremo per le mani sono gli appunti di un professore disperso e che dovremo ritrovare. Dovremo fare ricorso a tutta la nostra intelligenza, all'intuizione e al giudizio morale per avvicinarci ad Atlantis, la destinazione finale. E' in questo luogo che scopriremo la favolosa verità della mitica città, mai rivelata ad anima viva.

DULCIS IN FUNDO...

Agli amanti delle avventure non può assolutamente mancare questo titolo, così ricco di difficoltà, di enigmi... ehm... quasi quasi non ve lo consiglio, altrimenti il Dott. Kernal mi manderà una "Jazza lapidatoria" per le vostre chiamate di aiuto alla hot line!!! Scherzi a parte, è da giocare, è da provare. Forse all'inizio avrete un certo senso di "ribrezzo", data la lentezza del gioco, ma non appena comincerete a mettere insieme i tasselli degli enigmi, sono sicuro che non potrete fare a meno di giocarlo fino a risolverlo.
EI SAA PEITAA!

Luca Monticelli

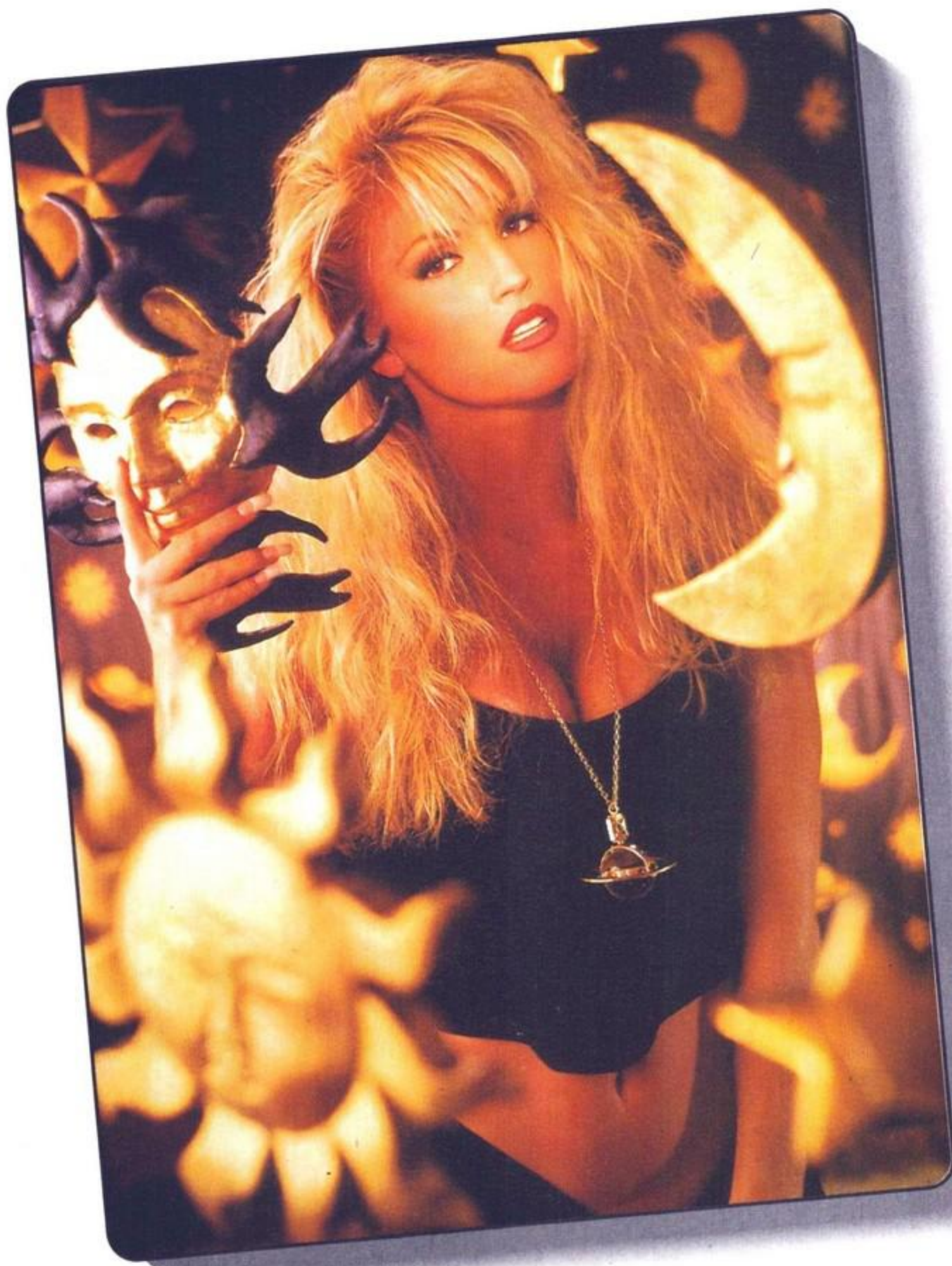
TIMELAPSE

Genere: Avventura
Casa: Philips
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il gioco richiede Microsoft Windows 3.1 o sup., processore 486 DX2/66 o sup., 8 MB di RAM o sup., CD-ROM 4x, scheda grafica SVGA e monitor a colori o sup... o sup... o sup.

K VOTO 880

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

FAI SOGNARE IL TUO COMPUTER!

I Cd-Rom interattivi per adulti più venduti al mondo!

Per Computer MS-DOS compatibili e Macintosh - Vietata la vendita ai minori di 18 anni

Si, inviatemi il catalogo gratuito aggiornato dei prodotti VIVID!

NOME E COGNOME ____________________

INDIRIZZO ____________________

CITTÀ ____________________ C.A.P. ________

ETÀ ______ PROFESSIONE ____________________ TEL. ________

Da inviarsi a: Finson srl - Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano

K. 11/96

Puoi trovare i titoli Vivid presso:

- ALESSANDRIA (Casale Monferrato) - **SYSTEMA** - Via Sobrero 13
- ANCONA - **COMPUTER UNION** - Via De Gasperi 22
- ASTI - **COMPUTER 1°** - Corso F. Cavallotti 126
- ASTI - **BETTA ETTORE** - Via Secondo Pia 8
- BARI - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Capruzzi 128
- BARI - **METRO LEVANTE** - Via La Rotella - zona industriale
- BARI - **VOBIS MAXISTORE** - Via Amendola 170
- BARI - **VOBIS MICROCOMPUTER** - Via Piave 128
- BIELLA - **HOBBYLAND** - Via Bertodamo 1
- BIELLA (Verrone) - **SOFTWARE SERVICE** - Strada Trossi 10
- BOLOGNA - **CSS COMPUTER** - Via M. Monroe c/o "Shop Ville Gran Reno"
- BOLOGNA (Imola) - **VIRTUAL SHOP** - Via A. Costa 8/A
- BOLOGNA (Toscanella di Dozza) - **DYNAMIS COMPUTER** - Via I Maggio 14/16
- BOLZANO - **METRO DOLOMITI** - Via Volta 8
- BRESCIA (Roncadelle) - **MIXEL** - Via E. Mattei 37/39 c/o "Le Rondinelle"
- BRESCIA (Rovato) - **VOBIS MICROCOMPUTER** - Viale C. Battisti 3
- CATANZARO (Catanzaro Lido) - **VOBIS MICROCOMPUTER** - Viale Isonzo 420 c/o "Le Fornaci"
- COSENZA (Rende) - **CONSOL POINT** - Via Vittorio Alfieri P.G
- CREMONA - **MEGABYTE 6** - Via Massarotti 19.
- CREMONA (Casalmaggiore) - **COMPUTER TIME** - Via Bedaschi 18
- CUNEO - **COMPUTER UNION** - Piazza Europa 9.
- CUNEO - **L'ELETTRONICA** - Corso Roma 24
- CUNEO - **ROSSI COMPUTER** - Corso Nizza 42
- CUNEO (Saluzzo) - **COMPUTERLAND** - Via Mazzini 30/32
- CUNEO (Savigliano) - **L'ELETTRONICA** - Corso Roma 24
- FERRARA - **ELECTRONIC TECHNOLOGY** - P.za S. Giorgio 10
- FOGGIA - **INFOLAB** - Viale Colombo 144
- FORLÌ - **COMPUTER VIDEO CENTER** - Via Campo di Marte 122
- FORLÌ - **INFOCENTER SOLUZIONI INFORMATICHE** - Via Gramsci 146
- FROSINONE (Cassino) - **PROFESSIONAL SOFTWARE** - Via G. Di Biasio 8
- GORIZIA (Monfalcone) - **ARMONIA COMPUTERS** - Via Valentinis 3/C
- L'AQUILA (Avezzano) - **PIEMME** - Via Amendola 25
- LECCE - **LINEA UFFICIO** - Via B. Mazzarella 31/33
- MILANO - **COMPUTER DISCOUNT** - Piazza Cadorna 13
- MILANO - **COMPUTER DISCOUNT** - Piazza Clotilde 8
- MILANO - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Padova 26
- MILANO - **COMPUTER UNION** - Via Maestri Campionesi 25
- MILANO - **COMPUTER UNION** - Via S. Galdino 5
- MILANO - **PHOTO DISCOUNT** - Piazza De Angeli 3
- MILANO (Cesano Boscone) - **PENATI** - Viale Isonzo 29
- MILANO (Corbetta) - **PENATI** - Via Simone 49/D
- MILANO (Pero) - **AEL** - Via Olona 30
- MILANO (Trezzo sull'Adda) - **PC INFORMA** - Via V. Veneto 35
- MILANO (Vimodrone) - **MISTER BIT** - Strada Padana Superiore 292 c/o "Città Mercato"
- MODENA - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Emilia Ovest 234
- MODENA - **FERRARI GIOVANNI COMPUTER** - Via G. Barbieri 30
- MODENA (Vignola) - **TELOS LIBRI & MUSICA** - Via Caselline 630
- NAPOLI - **COMPUTER HOUSE** - Via Bosco di Capodimonte 72/A
- NAPOLI - **IDC** - Viale Augusto 138
- NAPOLI - **TOP MEDIA SERVICE** - Via Miroballo al Pendino 14
- NAPOLI (Torre Annunziata) - **DAFNE SISTEMI** - C.so Umberto I 311
- NAPOLI (Vico Equense) - **COMPUTERLANDIA** - Via Nicotera 58
- NAPOLI - **VOBIS MICROCOMPUTER** - Centro Direz. Isola E4 Pal. Fadim
- NOVARA - **PENATI** - Via Mattei 29
- PADOVA - **COMPUMANIA** - Via C. Leoni 32
- PADOVA - **COMPUTER SACE** - Viale Venezia 61 c/o "Giotto"
- PADOVA - **GENESI** - Via Morgagni 6
- PADOVA - **SARTO** - Piazza Eremitani 17
- PARMA - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Trento 1/D
- PARMA - **WENT INFORMATICA** - Via Fratti 30
- PAVIA (Vigevano) - **PENATI** - Via delle Industrie 321
- PERUGIA (Città di Castello) - **WARE** - Via Cairoli 1
- PESARO - **MEDIA SHOP** - Via Lanza 42
- PISA (Pontedera) - **CD PISA** - Piazza Martiri della Libertà 25
- PORDENONE - **ARMONIA COMPUTERS** - Viale Grigoletti 22/A
- RAVENNA - **COMPUTER SYSTEM** - Via Rubicone 185
- REGGIO CALABRIA (Palmi) - **PAOLO GUERRA** - V.le Rimembranze 13
- RIMINI - **COMPUTER DISCOUNT** - Via XX Settembre 1
- ROMA - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Anastasio II 338/340
- ROMA - **COMPUTER UNION** - Via Casoria 20
- ROMA (Ciampino) - **CGS COMPUTER ASSISTANCE** - V.le Roma 81/83
- SALERNO (Battipaglia - **E.D.S.** - Via Rosa Jemma 147/149
- SALERNO (Battipaglia) - **ELECTRONIC SYSTEMS** - Via del Centenario 113/117
- TORINO - **ALEX COMPUTER** - Via Tripoli 179/B
- TORINO - **COMPUTER UNION** - Via Oulx 14/L
- TORINO - **COMPUTER UNION** - Via Valperga Caluso 18
- TORINO - **EVOLUZIONE COMPUTERS & GAMES** - Corso Francia 11 bis/C
- TORINO - **G.L.M. TRADING** - Piazza Derna 231/int.12
- TORINO - **INTERDATA** - Corso Vercelli 429
- TORINO - **MAGLIOLA** - Via N. Porpora 1
- TORINO - **START COMPUTER** - Via Fidia 21/B
- TORINO (Grugliasco) - **ALEX COMPUTER** - Via Crea 10 c/o "Le Gru"
- TRENTO - **ELETTROCASA** - Via del Commercio 61/2
- TRENTO - **ROVERETO EXPERT** - Via Goccia d'Oro 13
- TREVISO - **MIDIMEDIA** - Piazzale Pistoia 10
- TREVISO (Castelfranco Veneto) - **VIRTEK** - Borgo Treviso 31
- TREVISO (Castelfranco Veneto) - **ZEROBYTE** - Via V. Veneto 11
- TREVISO (Susegana) - **ARMONIA COMPUTERS** - Via Conegliano 33
- UDINE - **ARMONIA COMPUTERS** - Via Roma 47
- UDINE (Torreano di Martignacco) - **MIXEL** - Via Cotonificio 22 c/o "Città Fiera"
- VENEZIA - **MA.RO.** - Via Dante 4/4A
- VENEZIA (Marcon) - **MIXEL** - Via E. Mattei 1/B c/o "Vallecenter"
- VERONA - **MEGABYTE 3** - Via XX Settembre 18
- VERONA - **METRO ADIGE** - Via Torricelli 17
- VERONA (Lugagnano di Sona) - **MIXEL** - c/o "La Grande Mela"
- VERONA (Villafranca) - **COMPUTERS PROGRAM** - Via Nino Bixio 108
- VICENZA - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Monte Grappa 22
- VICENZA - **COMPUTER SACE** - S.S. 11 Padova sup. 60 c/o "Palladio"
- VICENZA - **MEGABYTE 5** - Contrà Mure Porta Nuova 26/28
- VICENZA (Torri di Quartesolo) - **MIXEL** - Via Pala 20 c/o "Le Piramidi"
- SERRAVALLE (REPUBBLICA DI SAN MARINO) **ELECTRONICS S.A.** - Via 5 Febbraio

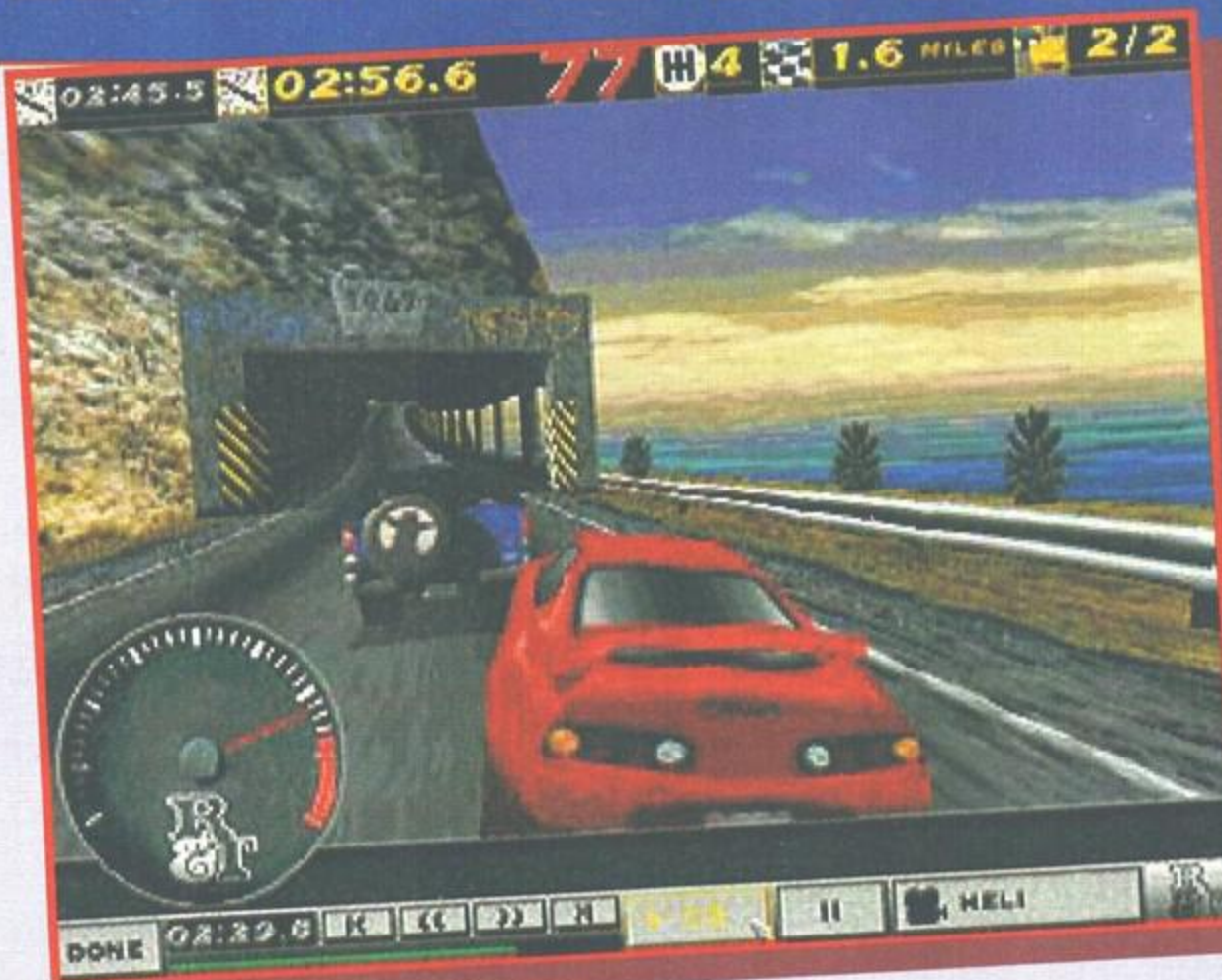
Distributore esclusivo per l'Italia:

Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
http://www.finson.com - E-mail: finson@finson.it

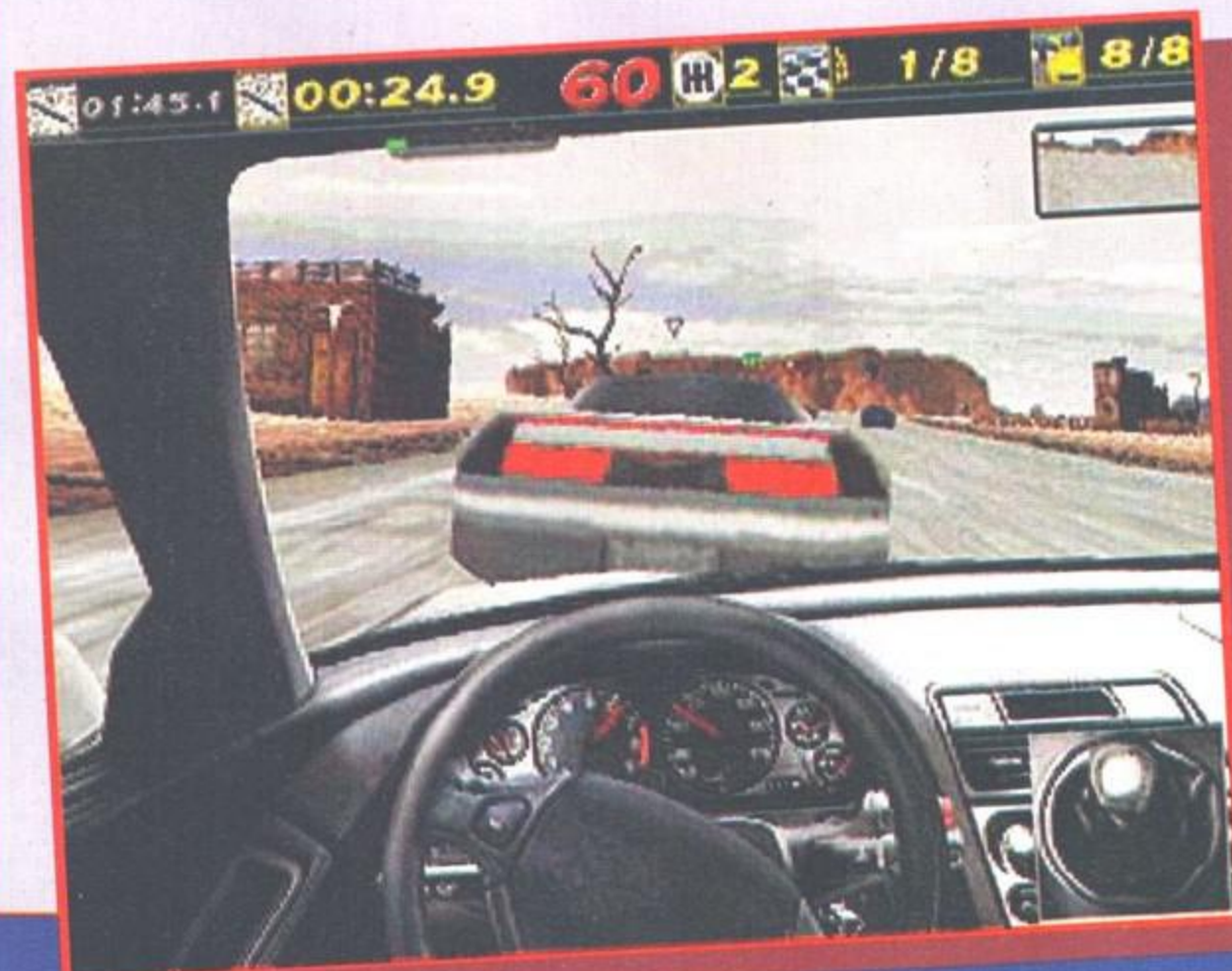
PC CD-ROM

NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

GRANDIOSO

Tre mesi fa, prima di partire per le vacanze, portai un paio di CD di NFS in ufficio per linkare due PC con il cavo seriale. Subito pensai che fosse davvero un peccato che un gioco così mitico non potesse essere giocato in rete. Evidentemente la speranza non è mai l'ultima a morire...

The Need for Speed, ovvero il gioco di motori che personalmente ritengo leader indiscusso, forse davanti anche a GP2, se consideriamo il rapporto semplicità/divertimento. Piste favolose, curve da tagliare prepotentemente, per cercare di tenere la massima velocità, freni a mano che si sprecano per i più esibizionisti, insomma un cocktail di ingredienti che già singolarmente farebbero la felicità di ogni sedicente pilota, figuriamoci se poi ce li ritroviamo riuniti tutti insieme. E pensare che è già passato quasi un anno dall'uscita di questa meraviglia. Comunque l'Electronic Arts non si è limitata ad adagiarsi sugli allori: visto l'accrescere in maniera esponenziale di Pc-isti che non fanno più nulla senza il loro Windows 95, si è chinata davanti alle esigenze della folla e ha sfornato una nuova versione per il "sistema operativo" della Microsoft, arricchita dell'ormai indispensabile Direct X. Fortunatamente il gioco è anche installabile sotto MS-DOS. Ho detto "fortunatamente" perché purtroppo sotto Windows 95, pur essendo comunque uno dei migliori giochi per questo sistema, risente ancora di qualche rallentamento piuttosto fastidioso durante le corse, brevissimo ma comunque percettibile. Naturalmente la compatibilità con Winny 95 non basterebbe certo a farsi meritare il nome di "special edition", quindi analizziamo subito le novità. Subito dopo avere eseguito l'installazione, cominciando a giocare ci si accorge subito di una differenza: vi verrà chiesto se intendete giocare da soli o con altri sfidanti

umani, ma oltre al solito Modem game, che permette sfide telefoniche o, utilizzando l'opzione "direct link", con collegamento seriale, è qui aggiunta la modalità "network game" (non disponibile naturalmente se lo state facendo girare sotto MS-DOS). I due tipi di connessione disponibili sono WinSock TCP e IPX. In questo modo si potranno organizzare mega-corse fino a otto giocatori contemporaneamente. Navigando all'interno del programma poi, ci accorgiamo che anche l'impostazione delle opzioni è cambiata leggermente. E girando tra le piste disponibili ecco la novità più gustosa. Ce ne sono due nuove di pacca pronte a testare la vostra abilità. Entrambe consistono in un circuito di tre miglia, da compiersi in sei giri. La prima, Burnt Sienna, è ambientata in un caratteristico paesaggio stile vecchio West, con tanto di miniera d'oro. Non sarà molto facile tentare di non dovervi rifare le fiancate per colpa di quei maledettissimi cactus. L'altra è la Transtropolis, un circuito "cittadino" grazie al quale penetrerete all'interno di una specie di fonderia e nel quale potrete eseguire un salto mozzafiato con la vostra quattroruote seguito, molto probabilmente, da uno schianto micidiale, visto che, non appena le gomme toccheranno terra, vi troverete davanti una curva strettissima a destra. Un'altra novità piuttosto gradita è la presenza di una minimappa nella parte in basso a destra dello schermo, che vi permetterà di controllare in ogni momento la vostra posizione e quella degli altri concorrenti. Per il resto il gioco non offre altre novità. Le vetture a disposizione sono le solite otto (Porsche 911 Carrera, Chevrolet Corvette ZR-1, Dodge Viper RT-10, Ferrari 512 TR, Lamborghini Diablo VT, Mazda RX-7, Acura NSX, Toyota Supra, Fiat Tipo... scherzavo) e anche le altre sei piste sono le stesse. Questo non può che farvi fare una pausa di riflessione: se non possedete la precedente versione di NFS, allora non c'è tempo da perdere, correte pure ad acquistare il gioco di guida per antonomasia. Se invece non ve l'eravate fatta sfuggire, francamente penso che l'acquisto di questa versione, pur se chiaramente migliore della precedente, va valutata accuratamente: due piste e il Network game sotto Winny 95 potrebbero non valere un' ulteriore spesa. Detto questo, non si può comunque non elogiare l'Electronic Arts per averci riproposto questo gioco stupendo, con la speranza che ne esca una seconda versione totalmente nuova.

Gabrio Secco

NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

Genere: Simulatore di corse
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Road & Track

PC CD-ROM

La configurazione minima richiesta è un Pentium 75, 8 MB (MS-DOS) o 12 MB (Windows 95), CD-ROM 2X con almeno 300 K/s di transfer e meno di 400 ms di accesso. E' però consigliato un P100, 16 MB, CD-ROM 4X e almeno 50 mega liberi su hard disk.

K VOTO
920

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

TOMB RAIDER

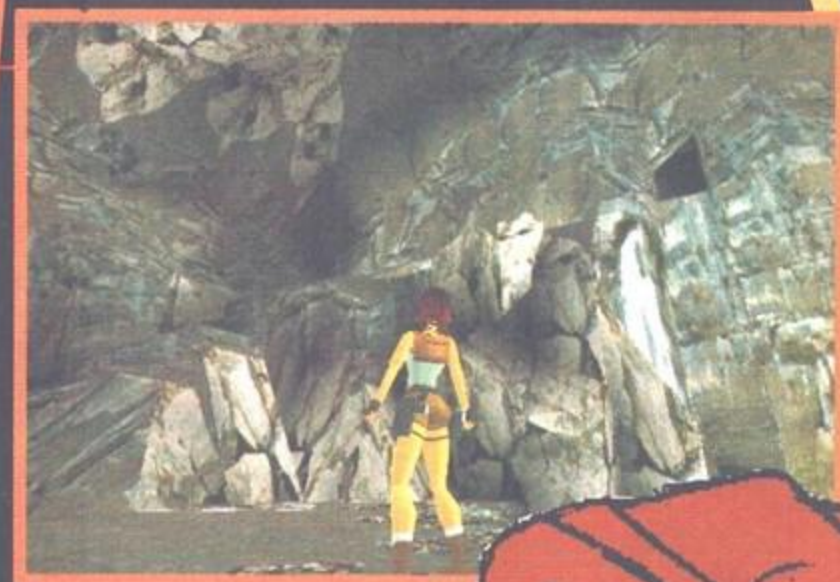
Occhiali neri, capelli bruni raccolti in una lunga treccia, il body aderente, i calzoncini cortissimi e due pistole, una per mano, per liberarsi dei problemi indesiderati. Avete appena fatto la conoscenza di Lara Croft, una splendida ragazza, affascinata dall'avventura, che ha fatto dell'esplorazione in condizioni estreme il suo lavoro. Se avete bisogno di qualcuno per ispezionare un antico sito archeologico che pensate possa nascondere dei pericoli, allora avete trovato la professionista che fa per voi.

Se vi piacciono le avventure di Indiana Jones, ma non avete un debole per Harrison Ford, forse la Core ha trovato il personaggio che può fare per voi: Lara Croft. E nel caso non l'aveste ancora capito, si tratta, per la prima volta, di una bella ragazza!

LA PREDATRICE DELL'ARCA PERDUTA

Lara è il personaggio principale di Tomb Raider, il nuovo gioco della Core che vi permetterà di addentrarvi in antiche costruzioni dimenticate dal tempo alla ricerca di tesori nascosti e ricchezze inimmaginabili. La storia del gioco, all'inizio, vede Lara accettare una missione da svolgere in un antico tempio Incas alla ricerca di un misterioso artefatto perduto. Dopo aver ritrovato l'oggetto richiesto, Lara si trova a dover fronteggiare chi l'aveva ingaggiata, che ora è deciso ad eliminarla. Il tutto come antefatto ad una storia complessa e affascinante, che nasconde numerosi misteri da chiarire. La trama della vicenda si snoda tra una missione e l'altra, raccontata da filmati in full motion di qualità grafica straordinaria, e collega al meglio i diversi scenari che dovrete esplorare guidando Lara. Il cuore del gioco è l'esplorazione dei templi e delle tombe antiche, piene zeppe di pericoli e trabocchetti di ogni genere; dovrete guidare Lara in giro per il mondo esplorando quattro lunghi livelli, ciascuno costituito da più stage diversi, cominciando da un tempio Incas per poi rivisitare le vestigia di altre famose civiltà perdute come quella greca e romana nel secondo livello, quella egizia nel terzo, per finire con un'antica piramide in Atlantide.

VOGLIO UNA VITA, SPERICOLATA...

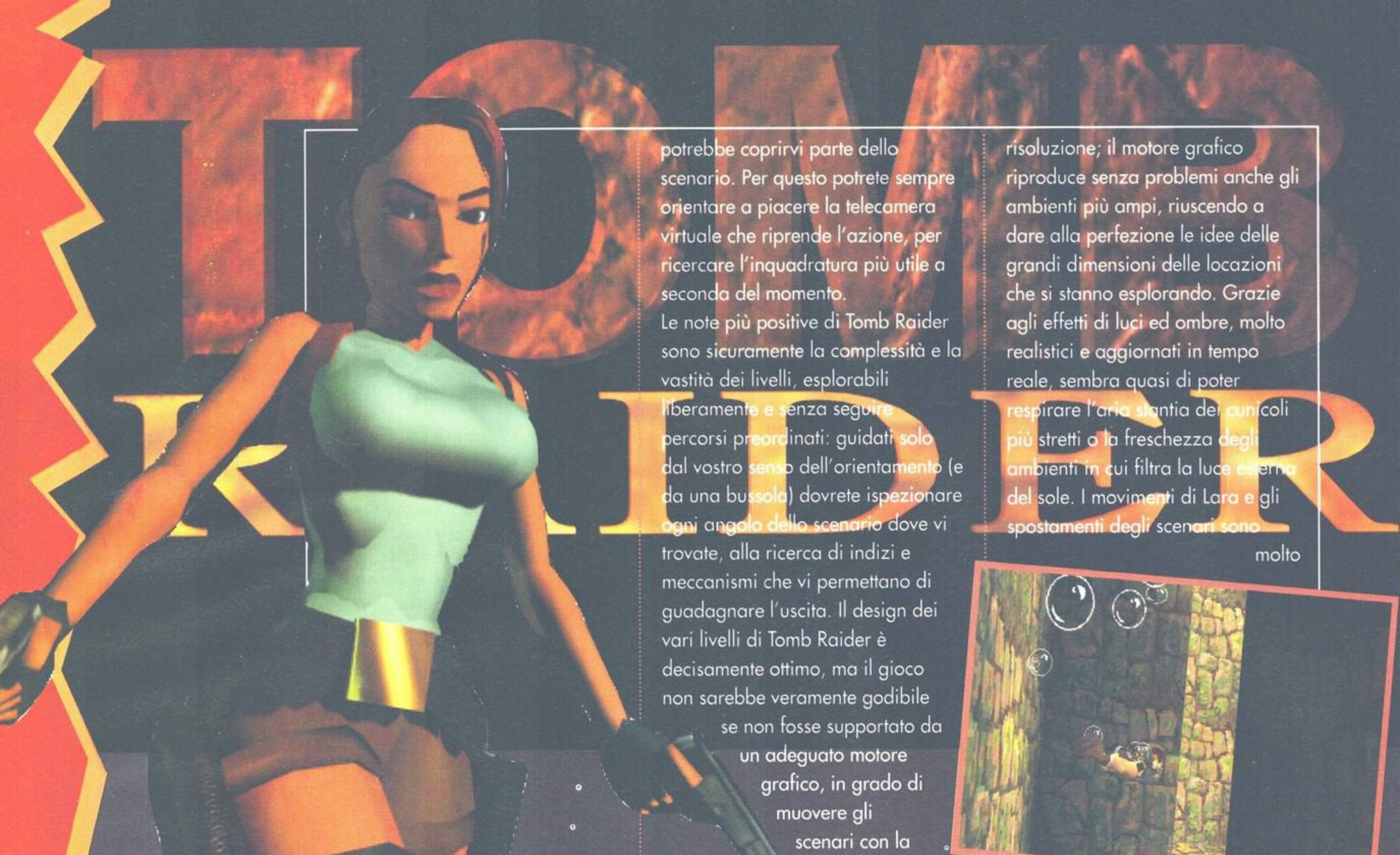
Le costruzioni che dovrete esplorare sono gigantesche, infestate di pericoli di ogni genere, e definite in ogni dettaglio. Dovrete percorrere scalinate, pendii in salita e discesa, ponti sospesi, pozzi, sorgenti, cascate: non si potrà certo dire che

manchi la varietà alle ambientazioni di Tomb Raider. Così come non ci si potrà lamentare della quantità e della varietà dei nemici da affrontare: pipistrelli, branchi di lupi, orsi, gorilla, coccodrilli, guardie armate e persino un tirannosauro (che vi consiglio caldamente di non affrontare faccia a faccia!). Oltre a tutto ciò, vi capiterà di restare intrappolati in stanza chiuse, da cui uscire azionando un particolare meccanismo, oppure vi capiterà di azionare delle trappole mortali a cui potrete sfuggire solo con il massimo impegno. Non mancheranno quindi botole che si aprono a sorpresa sotto di voi, frecce che saettano dalle pareti, spuntoni che emergono dal pavimento e la mitica palla di pietra che rotola giù per il corridoio dove vi trovate.

Per riuscire a cavarsela al meglio in ogni situazione, Lara si mantiene sempre in perfetta forma fisica, e per questo è in grado di compiere evoluzioni che pensavo fossero possibili solo all'Uomo Ragno. Lara corre instancabilmente su e giù per ogni livello, salta in alto e in lungo, si può aggrappare al volo ai cornicioni per issarsi sulle piattaforme troppo lontane (vi ricordate di Prince of Persia), nuota (ebbene sì, ci sono anche numerose sezioni sommerse da affrontare) e, naturalmente, spara. Quando decidete di armare la vostra eroina, Lara estrarrà due massicce pistole automatiche, e terrà sotto tiro il nemico più vicino compreso all'interno del campo visivo. Grazie a questa funzione di puntamento automatico potrete colpire contemporaneamente due bersagli indipendenti, correre in un direzione e sparare in un'altra, e potrete continuare a colpire i vostri bersagli anche quando saltate o eseguite una capriola. Non sarà comunque sufficiente farsi strada a colpi d'arma da fuoco; alcune trappole andranno disinnescate risolvendo degli enigmi, così come alcuni nemici andranno aggirati, piuttosto che combattuti direttamente.

Pettorali alla Pamela Anderson, e due revolver pronti a stendervi... Lei è Lara Croft!

Dovrete quindi combinare al meglio le fasi di azione pura (comunque predominanti), a quelle di esplorazione, a quelle di risoluzione.

Manolo, freeclimber...

Da quanto si è detto, si capisce come Lara sia un personaggio molto dinamico, in grado di restare costantemente in movimento sullo schermo; per questo motivo la Core ha impostato l'inquadratura di Tomb Raider con una visuale fissa alle spalle del personaggio principale, e che viene corretta in tempo reale a seconda dei movimenti di Lara all'interno dello scenario. Dal momento che le grotte, i cunicoli e le sezioni sommerse di Tomb Raider hanno spesso un orizzonte molto vasto, questa visuale, con la presenza della vostra eroina sullo schermo,

TOMB RAIDER

potrebbe coprirvi parte dello scenario. Per questo potrete sempre orientare a piacere la telecamera virtuale che riprende l'azione, per ricercare l'inquadratura più utile a seconda del momento.
Le note più positive di Tomb Raider sono sicuramente la complessità e la vastità dei livelli, esplorabili liberamente e senza seguire percorsi preordinati: guidati solo dal vostro senso dell'orientamento (e da una bussola) dovrete ispezionare ogni angolo dello scenario dove vi trovate, alla ricerca di indizi e meccanismi che vi permettano di guadagnare l'uscita. Il design dei vari livelli di Tomb Raider è decisamente ottimo, ma il gioco non sarebbe veramente godibile se non fosse supportato da un adeguato motore grafico, in grado di muovere gli scenari con la necessaria fluidità. Di questo si occupa il nuovo motore grafico della Core, sviluppato partendo dalle versioni per Saturn e Playstation, che svolge il suo compito al meglio anche sul Personal Computer.
La grafica del gioco, infatti, è molto ricca e dettagliata, anche in bassa risoluzione; il motore grafico riproduce senza problemi anche gli ambienti più ampi, riuscendo a dare alla perfezione le idee delle grandi dimensioni delle locazioni che si stanno esplorando. Grazie agli effetti di luci ed ombre, molto realistici e aggiornati in tempo reale, sembra quasi di poter respirare l'aria stantia dei cunicoli più stretti o la freschezza degli ambienti in cui filtra la luce esterna del sole. I movimenti di Lara e gli spostamenti degli scenari sono molto fluidi e consentono di tenere sempre sotto controllo lo sviluppo dell'azione, con inquadrature di grande spettacolarità che riprendono l'azione in modo molto dinamico.
Il sonoro accompagna al meglio lo svolgersi del gioco, con lunghi momenti di nervoso silenzio e altri di confusione totale dove gli spari e i latrati delle belve che vi assalgono si sostituiscono alla cadenza ritmica dei vostri passi.
Concludendo, quindi, Tomb Raider è un gioco grandissimo: coinvolgente, divertente, innovativo, tecnicamente all'avanguardia, giocabile e longevo. In una parola: imperdibile.

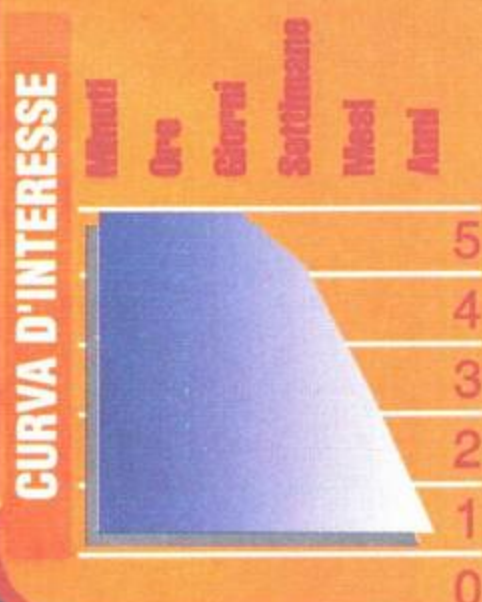
Antonio Perna

TOMB Raider

Genere: Avventura 3D
Casa: Core
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

PC-CD Rom: Tomb Raider richiede come minimo un Pentium 90 per girare come si deve, un CD-ROM a doppia velocità (meglio se a quadrupla), 8 MB di RAM e una scheda sonora.

K VOTO 945

PC CD-ROM

ABSOLUTE PINBALL

Desert Run

The Dream Factory

Ancora un passatempo, ancora un flipper. Per coloro che non hanno grosse pretese da un videogame, ecco un gioco dalle usuali caratteristiche.

APPASSIONANTE

Ecco un altro titolo dedicato al passatempo per eccellenza preferito (lo dicono le statistiche Odiotel) da tutti i dirigenti d'azienda. Vi sfido ad entrare di botto in un ufficio di un manager...: scoprirete che il 90% delle volte si trastulla viscidamente con un flipper "virtuale" davanti al suo computer. Scherzi a parte, è davvero difficile, con questo tipo di videogioco, trovare soluzioni differenti che lo rendano sempre interessante. Troviamo, quindi, degli schermi dalle caratteristiche più disparate, dalle storie più assurde. In Absolute Pinball, della 21 Century First, troviamo quattro nuovi e ricchi episodi. In ordine sono: Desert Run, The Dream Factory, Aquatic Adventure e Balls and Bats. Tutti quanti sono estremamente ricchi di opzioni, di trabocchetti e di bonus. Un esempio: nel quadro Desert Run, dopo aver ottenuto le 8 lettere di ROADSHOW, si potrà giocare una spettacolare gara automobilistica. Per controllare la vettura si dovranno utilizzare i tasti delle maiuscole (quelli che per intenderci vengono utilizzati per controllare le levette del flipper). Quindi, se sentite il vostro "capo" fare dei versi del tipo: "Bruuum!!! Bruuum!!! Roooooaaaarrrr!!! Beeep!!! Beeep!!!", sappiate che sta cercando di vincere più punti possibile nella gara automobilistica.
Gli altri tre quadri sono ambientati: nel mondo del cinema (The Dream Factory), dove sarete un regista in un importante film, e dovrete scegliere un copione, nonché le varie celebrità che lo interpreteranno; nel mondo acquatico (Aquatic Adventure), dove sarete immersi in una avvincente caccia al tesoro; nel mondo del baseball (Balls and Bats), dove con mazza e guantone alla mano dovrete sferrare colpi precisi per ottenere il massimo punteggio. L'unica pecca che effettivamente mi sento di dover muovere è la mancanza di realismo della pallina, che sembra mossa più dal programma che dai nostri colpi.
Per il resto non possiamo che sottolineare le pregevoli qualità di giocabilità, del settaggio della grafica in "tempo reale" (ovvero durante il gioco) e della semplicità complessiva che caratterizza questo prodotto. Quindi, "capi" di tutt'Italia, accattatevi questo flipper, che occupa poco posto sulla vostra scrivania, ma che vi assicura un sicuro divertimento...

Luca Monticelli

ABSOLUTE PINBALL

Genere: Simulazione di flipper
Casa: 21 Century Ent.
Sviluppatore: UDS

PC CD-ROM

Abbisognasi di un Pentium 90 con 16 MB di RAM e una scheda video SVGA. Abbisognasi, inoltre, di 560k di memoria convenzionale libera.

Aquatic Adventure

Balls and Bats

MONSTER TRUCK MADNESS

Dopo il pirotecnico Deadly Tide, la Microsoft ci sforna un altro ambizioso titolo. Basta con i simulatori di corse "ultratecnici". Ogni frustrato automobilista di questo mondo potrà ora cimentarsi nella più sfrenata e rocambolesca gara mai apparsa su PC.

Monster Truck Madness: ovvero tutto quello che avete sempre desiderato da una competizione automobilistica e non avete mai osato chiedere. Rotolare allegramente in mezzo alla pista non è più un tabù. Scavalcare promontori impossibili, spiccare salti allucinanti per poi atterrare come se nulla fosse, tamponare l'avversario; ora tutto questo è possibile! Grazie a questo figliol prodigo di mamma Microsoft sarete alla guida di un vero e proprio titano della strada. Gli sproporzionati pneumatici del vostro mezzo vi faranno fare cose che avevate immaginato solo nei vostri sogni più segreti di automobilista. Monster Truck Madness è un prodotto del tutto inaspettato; al momento della prima competizione, lo schermo si illumina in tutto il suo splendore mostrando una grafica poligonale da far invidia alla Playstation. Sulla linea di partenza, le automobili (se così le possiamo chiamare) fanno bella mostra di sè, sfoggiando carrozzerie dalle più svariate forme e colori. Quando il segnale di partenza dà il via, nuvole di polvere e schizzi di fango vengono sollevati dagli enormi pneumatici dei mezzi in gara. E' incredibile la quantità di particolari presente sui mezzi: ogni auto è diversa, colore e disegni sulla carrozzeria la contraddistinguono dalle altre in maniera più che lampante. Il momento immediatamente successivo alla partenza è un'orgia di tamponamenti, cappottamenti e testa coda. Il vostro mezzo vi permette una libertà estrema, la vostra mole esagerata vi consente di essere scorretti e sleali. Ma la stessa possibilità ce l'hanno anche gli altri concorrenti, che non esiteranno a venirvi addosso o a tagliarvi la strada. La grafica con cui è reso il paesaggio, sebbene non sia entusiasmante come quella delle auto, svolge ampiamente il proprio dovere. Oggetti di ogni tipo popolano le strade di Monster Truck Madness: panchine da pic-nic,

I menu di controllo sono facili e intuitivi.

Lanciatevi in sfrenate corse con Mostri di potenza... ma quanto costano le gomme?

transenne da lavori stradali, staccionate, tende da campeggio, autocarri e automobili, cartelloni pubblicitari, ruolottes, segnali stradali e altro ancora. Ciascuno di questi elementi non si limita a fare capolino ai bordi della pista; o meglio, probabilmente rimarrebbe pure dov'è, ma la sproporzionata mole del vostro mezzo, assieme alla sua non facilissima tenuta di strada, rendono questi oggetti, per così dire..., volanti. Il piacere di sfondare una transenna dei lavori in corso, o di abbattere un cartellone posto sul gomito di una curva, è qualcosa che a parole non si può descrivere.
Sempre per quanto riguarda la grafica degli ambienti, è stato fatto un gran lavoro sulla planimetria dei tracciati; i percorsi che vi troverete ad affrontare saranno sempre all'altezza della vostra auto. Porterete il vostro mostro meccanico per salite impossibili, ponti interrotti, deviazioni improvvise e fiumi in piena. Dovrete essere pronti ad affrontare ogni genere di asperità, come pietraie, laghi di lava, salti mozzafiato e quant'altro la mente allucinata di chi ha progettato i percorsi è riuscito a inventarsi.
La qualità del Texture Mapping sia degli ambienti sia degli elementi mobili è più che soddisfacente. La buona scelta delle "palette dei colori", assieme ad alcuni effetti come la presenza di ombre e di fonti luminose, rende l'ambiente sempre piacevole e credibile. Il livello di dettaglio del gioco è configurabile a seconda della propria dotazione hardware. E' inutile però farci illusioni: Monster Truck Madness è un titolo che, per funzionare come Dio comanda, ha bisogno di un vero e proprio mostro. La risoluzione minima del gioco è consigliata a chiunque possieda un Pentium 60 opportunamente dotato di memoria Ram, quella intermedia dà buoni risultati su Pentium 133. Non parliamo poi dell'alta risoluzione, che richiede rigorosamente una frequenza di Clock di almeno 166Mhz. Certo, per guadagnare velocità si possono eliminare molti dettagli che ai fini del gioco risultano superflui, come il livello di dettaglio delle Texture sul terreno, le ombre, il numero di elementi mobili sul percorso ecc. Eliminando la Texture che rappresenta il cielo, per esempio, si guadagna molto in velocità senza perdere troppo in resa grafica. Le visuali del gioco sono molteplici e risultano un ulteriore punto di forza di questo prodotto. Oltre alle classiche visuali dal cruscotto e a pieno schermo, sono presenti altre viste più spettacolari e allo stesso tempo giocabili. Per godervi in tutto il suo splendore la vista della vostra auto potrete scegliere la visuale esterna ravvicinata; se invece vi interessa tenere sotto controllo il paesaggio, la visuale da lontano e quella dall'alto fanno al caso vostro. Altri punti di vista lungo i circuiti permettono una completa visione della gara, ma naturalmente queste visuali rendono improponibile qualsiasi tentativo di controllo del mezzo. In Monster Truck Madness è possibile partecipare a diverse competizioni. Oltre alle classiche gare sui tracciati di media grandezza, potrete partecipare ai tre rally che il gioco propone. In queste competizioni la superficie della gara è molto più lunga e complessa: l'ambiente cambia in continuazione rendendo la sfida sempre stimolante. Ultima possibilità è data dalle esibizioni. In queste gare dovrete percorrere dei tratti di strada particolarmente disastrati nel minor tempo possibile: qui l'assoluto controllo del mezzo è fondamentale per ottenere buoni risultati. E' anche possibile miscelare le diverse gare in un'unica competizione. L'opzione torneo permette inoltre di "customizzare" a proprio piacimento le sfide.

Ostacoli e avversari ci rendono la vita decisamente difficile. Pistaaa!!!

Tra gli altri innumerevoli optional, il gioco prevede la possibilità di giocare via modem o in rete.
L'audio del gioco non è niente di eccezionale; soprattutto il rumore del motore non dà quella soddisfazione che la mole del mezzo di cui si è alla guida dovrebbe dare. Le musiche del gioco comunque non sono male e rendono le corse piacevoli. Molto altro ci sarebbe da dire riguardo a questo prodotto di casa Microsoft; purtroppo lo spazio a me concesso è quasi terminato. La grande varietà di tracciati e di situazioni di gioco, l'ottima simulazione e la bellissima grafica lo rendono un gioco entusiasmante, hardware permettendo!

Francesco Pepe

Le molteplici visuali esterne offrono al gioco un divertimento assicurato.

MONSTER TRUCK MADNESS

Genere: Simulatore di corsa
Casa: Microsoft
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il gioco vuole Windows 95. Il processore minimo per giocare è un Pentium 60 con 8 Mb di RAM, anche se è consigliabile averne almeno 12. Il gioco è controllabile attraverso il mouse, la tastiera, e una vastissima gamma di joystick e joypad, compresi volante e pedaliera.

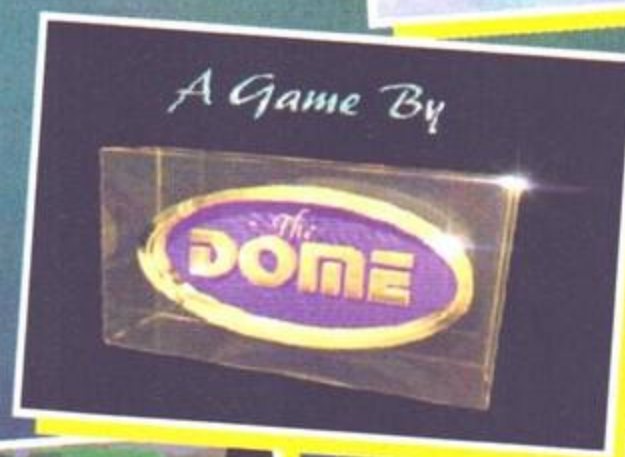
SIMULAZIONE TENNIS

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS

Cosa ne dite di cimentarvi in uno dei tornei tennistici più prestigiosi del mondo? L'idea è allettante, il gioco un po' meno...

Ha! ha! ha! hi! hi! Scusate la risatina, ma mi stavo immaginando la scena del povero videogiocatore che dopo essere stato irresistibilmente attratto dal fascino di poter muovere sul campo campioni della portata di Ivanisevic, Chang, Becker o gli italiani Pescosolido, Camporese, Furlan si trova a scegliere tra: Radrik Pala, Almanso Latia (sarà forse l'Almanso della "Casa nella prateria?"), Ricky Tchasic, Freddy Flatteron e chi più ne ha più ne metta. Ma chi sono? Sarà forse l'intero personale della premiata macelleria di Via Tadino?
Poco male direte voi, poco importa se mi tocca giocare contro uno che si chiama come chi di solito mi vende la soppressata calabra, l'importante è divertirsi con un bel gioco, ben realizzato e sicuramente divertente! Purtroppo non è così, in quanto non possiede nemmeno una di queste caratteristiche.
Cerchiamo di capire insieme perché Complete Davis Cup Tennis è un gioco così scadente. Cominciamo con l'installazione che vi farà scegliere tra la minima (20 Mb) e la massima (65 Mb). Fin qui niente di strano, solo che se sceglierete di installare il gioco in una directory diversa da quella di default quando lancerete il gioco sotto Windows 95 avrete qualche problemino.

PRIMO SET

La presentazione non è male, niente di trascendentale intendiamoci, però è carina e accompagnata da una musica gradevole. Il menu principale vi offrirà diverse possibilità: potrete

per esempio fare pratica con uno spara-palline, giocare un singolo incontro, un torneo a eliminazione diretta o partecipare alla coppa Davis. Le possibilità di gioco sono molte; intendo dire che potrete per esempio scegliere se giocare in singolo contro il computer, contro un amico, in doppio insieme al vostro amico contro il computer e così via.
I veri problemi cominciano quando sul manuale troverete assegnati dei tasti, per muovere il vostro giocatore, che non si capisce assolutamente quali siano; a questo punto, visto che nel manuale è contemplata la possibilità di ridefinire i tasti controllo ingaggerete una lotta furibonda con i vari menu..... rassegnatevi pure, i menu avranno la meglio e non riuscirete a

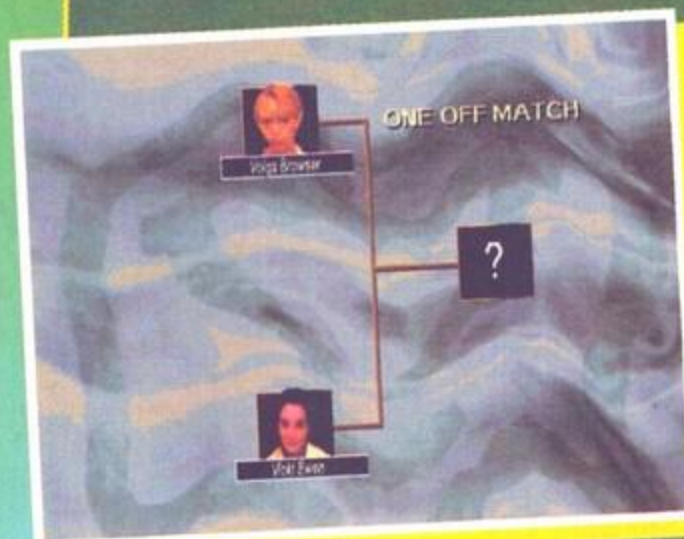
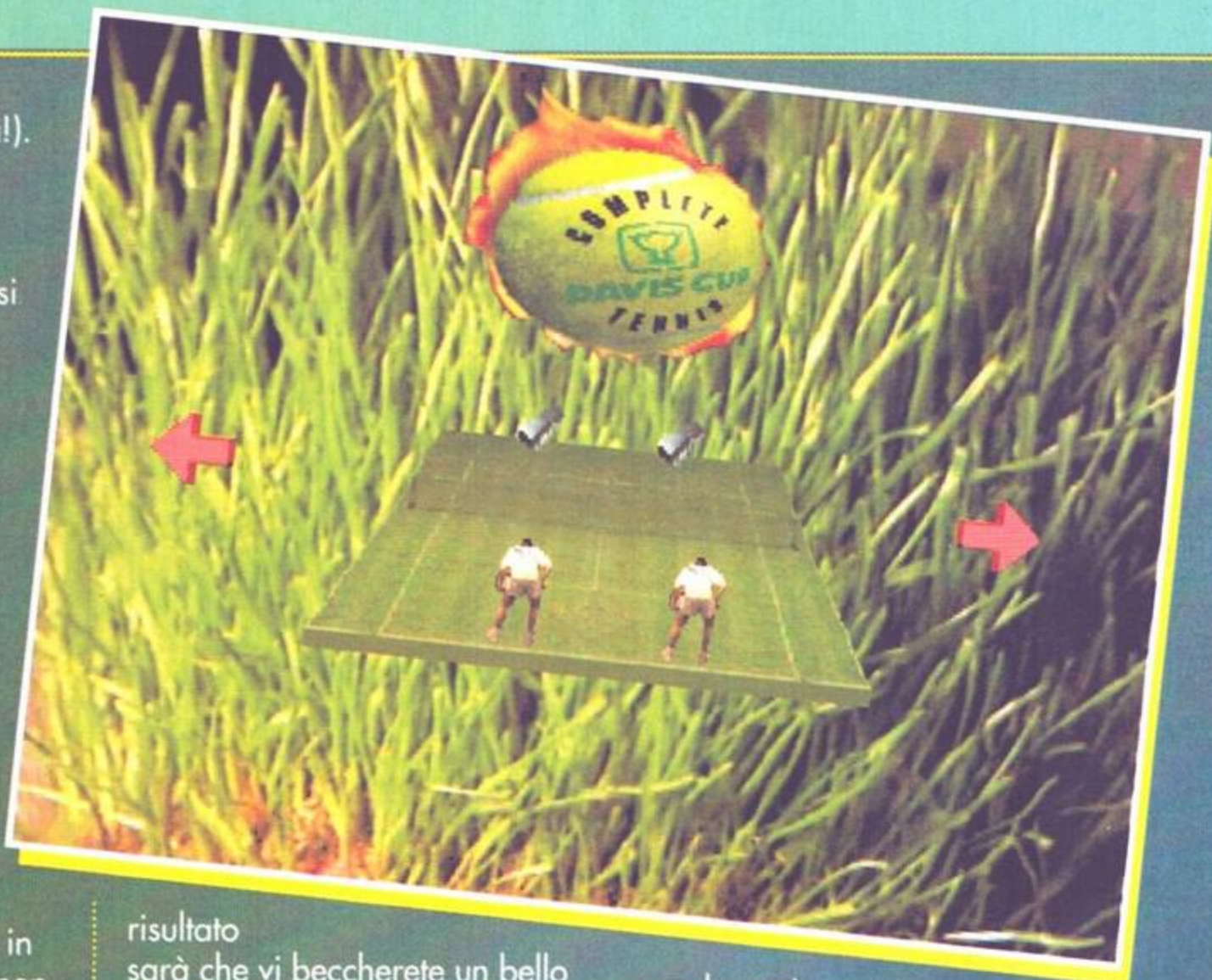
ridefinire un bel niente (io personalmente non ce l'ho fatta!).

SECONDO SET

Purtroppo le pecche peggiori vengono fuori proprio quando si comincia a giocare; probabilmente il difetto peggiore sta nel fatto che non si riesce mai veramente a decidere dove tirare la pallina: vi assicuro che in oltre un'ora abbondante di prova non sono mai riuscito a tirare un lungolinea piuttosto che incrociare con molta angolazione. Se non altro viene offerta la possibilità di diversi tipi di "colpi", quali il pallonetto, il tiro veloce e lo smash; anche se tutto sommato non si rivelano di grande utilità in quanto il cosiddetto tiro veloce non è così veloce da risultare risolutivo e il pallonetto è assolutamente controproducente visto che quando lo si esegue la pallina non si spingerà oltre la linea di servizio e, poiché normalmente lo si esegue perché l'avversario è sotto rete, il risultato sarà che vi beccherete un bello smash tra gli incisivi. L'unico modo che avrete per scegliere se tirare la pallina a destra piuttosto che a sinistra sarà quello di tirare di diritto per tirarla UN PO' a sinistra, e di rovescio per tirarla UN PO' a destra, in quanto i colpi eseguiti saranno sempre un po' incrociati. Scordatevi quindi, se vi trovate alle corde con l'avversario che vi pressa sotto rete, di infilare un missile lungolinea alla Ivanisevic.

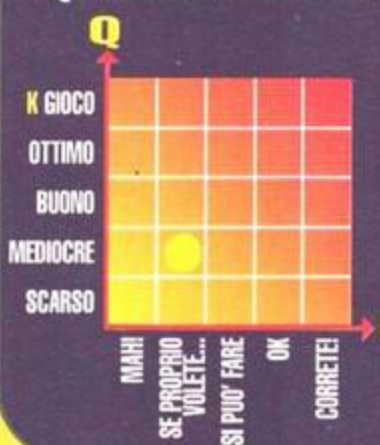
MATCH BALL

I suoni e le musiche di questo gioco non sono male, eccetto uno: tra gli spettatori c'è un maledetto che continua a tossire; quando lo sentirete per la prima volta vi lascerà piacevolmente sorpresi, ma poi visto che tossirà con la frequenza di circa una volta ogni quindici secondi vi lascerà indecisi se andare in farmacia a comprargli uno sciroppo oppure in armeria a comprare un fucile a pompa per sparargli!!!

Alessandro Peretti

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS

Genere: Sportivo
Casa: Telstar
Sviluppatore: Dome

PC CD-ROM

Per saltellare qua e là con la vostra fida racchettina vi basta un 486 DX2 66, un CD-ROM 2X, una scheda sonora qualsiasi e un bel po'di coraggio!

Se siete dei motociclisti e se avete voglia di sfogare i vostri istinti assassini più repressi, Road Rash è il gioco che fa per voi!

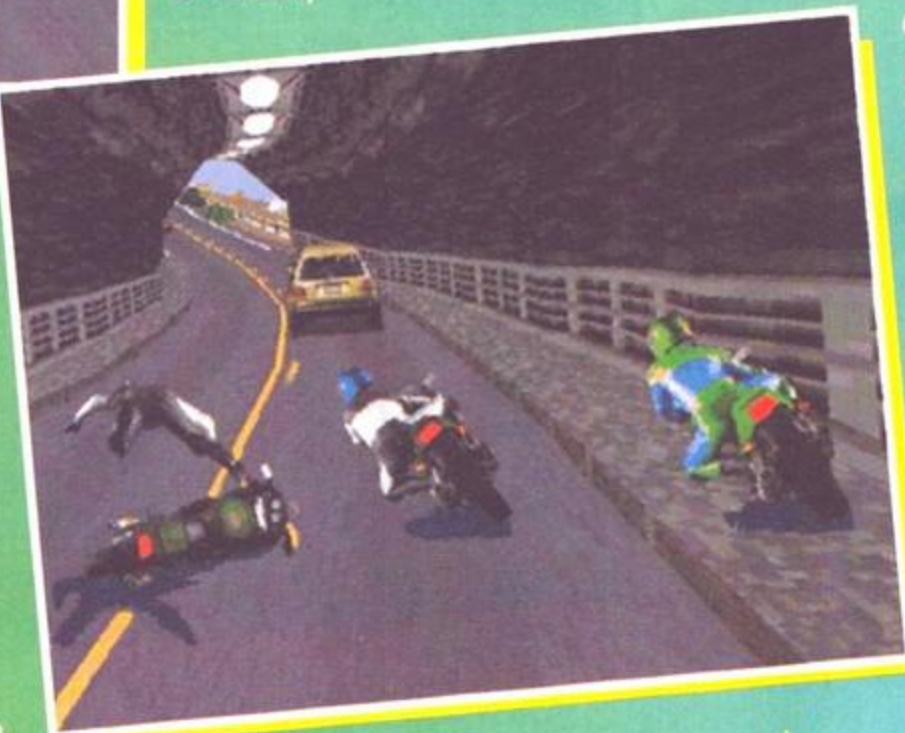
E' successo qualche giorno fa, mi sono recato in redazione a ritirare un paio di titoli da recensire e ho mio malgrado assistito ad una scena raccapricciante: Monticelli, stufo di starsene seduto su quella che una volta era una comoda sedia, ed ora è ridotta ad un trespolino per pappagalli, con tutta l'autorità del caporedattore si è messo a cannibalizzare il povero Cyber Master, lasciandolo privo di alcuni pezzi a lui necessari per sopravvivere. Il risultato è che ora Monticelli se ne sta comodamente seduto su di una poltrona ipertecnologica e il povero Cyber Master viene usato come termostato per lo scaldabagno della redazione!!! Bene, ora che siete a conoscenza di questo fattaccio siete preparati a quello che potrebbe succedervi mentre giocate a Road Rash. Sì, perché come è successo a me succederà anche a voi, dopo aver perso una gara, di essere "gentilmente" preso a mazzate, investito, sbeffeggiato e chissà cos'altro dai vincitori della corsa... Infatti una delle simpatiche spedizioni punitive nei vostri confronti avrà lo scopo di grattarvi qualche pezzo di moto!!! (maledetti, devo ancora finire di pagarla!). Credo si cominci a capire che Road Rash non è un normale gioco di corse... fondamentalmente lo è, ma con la piccola differenza che qui mentre correte vi viene concesso di prendere gli altri concorrenti a pugni, scarpate, colpi di catena in piena faccia e quanto di più bieco e orrendo passi per la vostra mente assassina!!! Giocando a Road Rash si apprezza appieno il mondo virtuale dei videogiochi, dove tutto ci è concesso, perché se è vero che i vari Doom & C. fungevano da valvola di sfogo alle nostre voglie di vendetta verso il capufficio o la suocera è anche vero che nessuno fino a questo momento aveva pensato di farlo su di un terreno come quello della strada; così ora che ci ha pensato la EA possiamo inforcare un bolide da 130 Cv. e sfrecciare a tutta velocità in mezzo al traffico cittadino prendendo a calci gli altri concorrenti.

SI PARTE!!!

Il primo impatto che si ha con Road Rash colpisce molto: infatti ad accoglierci ci sarà un bellissimo filmato in full-screen ottimamente girato dove si vedono spettacolari inseguimenti in moto, colpi proibiti tra motociclisti e scambi di "gentilezze" al limite del codice penale tra i nostri eroi e la polizia. Il tutto (come ormai ci ha abituato la EA) accompagnato da fantastiche musiche, queste volta heavy metal... beh? cosa vi aspettavate con un gioco come questo, la Macarena? Sicuramente il meglio di sé Road Rash lo dà con tutto ciò che ruota attorno al gioco stesso, mi spiego: le musiche, i numerosissimi filmati e soprattutto le varie opzioni disponibili vi faranno piacevolmente perdere un bel po' di tempo. Un esempio: se sceglierete la modalità big game (ve la consiglio caldamente) avrete la possibilità di scegliere il brutto ceffo in cui immedesimarsi e il percorso su cui correre. Avrete inoltre a disposizione un piccolo gruzzolo che a secondo delle vostre capacità potrà aumentare dandovi la possibilità di cambiare la vostra moto, oppure lo spenderete tutto in riparazioni a causa delle numerose cadute, costringendovi così al ritiro. Il tutto con una grafica ed un'ambientazione "trash" veramente eccellenti.
Per capirci, tra i vari maranza a disposizione c'è per esempio un certo Teflon Mike.....(sarà per caso parente di Mike Tyson? A guardarlo in faccia si direbbe di sì) sentite la descrizione: altezza 187 cm., peso 97 Kg., moto 400cc. Corsair Swallow, contanti $ 500; caduto a testa in giù da giovane è un selvaggio: spietato e imprevedibile, insomma suonato!
Non male come credenziali no? Praticamente il biglietto da visita che tutti noi vorremmo avere!

raggiungeranno troppo facilmente i nostri avversari (e il nostro pilota ce ne mette di tempo per rialzarsi e ripartire!), mentre quando si è nelle posizioni di testa o addirittura primi si fa una gran fatica a distaccare gli avversari;

EHI GRINGO, LA MOTO...VA-VA-VU-MA!!!

Bene, il tamarro lo abbiamo scelto, la moto l'abbiamo appena ritirata da Peppino 'o maccanico, il quale ci garantisce che gira come un orologio, abbiamo anche deciso il percorso che ci farà mietere più vittime... ormai non ci resta che montare in sella al nostro fido destriero e partire. La schermata che ci si trova davanti non appena comincia il gioco vero e proprio lascia un po' perplessi, in quanto si vede in primo piano il cruscotto di una moto (presumibilmente la propria vista in soggettiva) e più avanti tutti gli altri motociclisti. Non appena lo starter dà il via ci si accorge però che il cruscotto in primo piano è assolutamente "immobile" e noi siamo seduti su di una di quelle moto in mezzo al gruppo viste un po' da lontano. Forse questo è l'aspetto negativo di questo gioco: infatti questo punto di vista piuttosto "distaccato", con la moto vista da dietro insieme alle altre, dà poca immersione al gioco. Per farvi capire meglio posso dirvi che è un po' come giocare a Duke Nukem con quel punto di vista "esterno", dove era visibile anche il nostro personaggio in mezzo agli alieni, invece che vedere direttamente con gli occhi di Duke totalmente immersi nell'azione. Comunque si parte, ed il gioco è decisamente fluido e divertente oltre che insolito, vista la possibilità di poter prendere a calci e pugni chi ci fiancheggia; il famoso cruscotto di cui vi parlavo è il nostro e contiene un sacco di informazioni utili, quali il contachilometri, il contagiri, l'indicatore della distanza dal concorrente che ci precede e tante altre utili indicazioni. Il controllo del mezzo è piuttosto semplice anche con la tastiera e sin dalle prime battute si possono ottenere buoni risultati sia sul fronte dei piazzamenti che su quello degli avversari "spataccati"; mio Dio come è divertente spintonare un avversario fino a fargli fare un frontale con un TIR che arriva in senso opposto!!! (sono un animale!). Dopo un po' che si corre ci si accorge però di una cosa piuttosto fastidiosa: quando si viene "abbattuti" da un avversario o si finisce fuori strada, una volta ripresa la corsa si

questo probabilmente si traduce nella volontà da parte dei programmatori di rendere le partite più combattute. Il tutto toglie sicuramente un po' di realismo al gioco. I percorsi su cui cimentarsi sono cinque, tutti ben realizzati sia come difficoltà che come grafica e vanno dal trafficatissimo percorso cittadino dove non mancherete di investire qualche pedone, fino alla vastità della Sierra Nevada. Non male anche i suoni (soprattutto quello del manrovescio); per quanto riguarda le musiche invece erano decisamente meglio quelle che accompagnavano la presentazione e i vari "preliminari".
Molto divertente la possibilità di salvare le partite accumulando così sufficienti quattrini (dopo svariate vittorie) per permettersi una moto più veloce nel negozio di quel maledetto che mi maltratta ogniqualvolta tento di comprare una moto senza i soldi....CHE CARATTERE!!!
Interessante poi l'opzione "mano a mano" (leggi multiplayer) dove potrete per esempio prendere un vostro caro amico al quale volete molto bene e durante la corsa farlo gentilmente cascare in una scarpata!
Insomma, per concludere, Road Rash merita sicuramente un giudizio positivo se non altro per l'idea divertente e nuova che sta alla base di questo gioco; se poi aggiungiamo gli ottimi filmati in full-screen, le bellissime musiche e il divertimento che si prova mentre si gioca (per non parlare di quando si investe un pedone a 200 Km/h) abbiamo messo insieme sicuramente un buon prodotto.

CHIEDO A PAPA' DI VENDERE IL GARELLI PER IL PENTIUM?

Anche questa volta sì, anche se non ci vuole un mostro per far girare Road Rash anche alla risoluzione più alta.
E' infatti possibile giocare sia a 320 x 200 e così fila senza problemi anche su di un 486 a 100 Mhz, mentre per giocare senza problemi a 640 x 480 ci vuole un P120 (e questa volta non scateniamo l'AVI).

E L'ULTIMO CHIUDA LA PORTA!

So che non siete stupidi e per questo so che non vi offenderete se riporto qui di seguito le parole che scorrono all'inizio di questo gioco: "**Nel mondo reale se fuggi dalla polizia ti arrestano, se sei un pilota spericolato e cadi dalla moto potresti non rialzarti più. C'è un solo posto per correre: un circuito chiuso, c'è un solo modo di guidare: con l'attrezzatura adatta e soprattutto usando il CERVELLO!!!**"

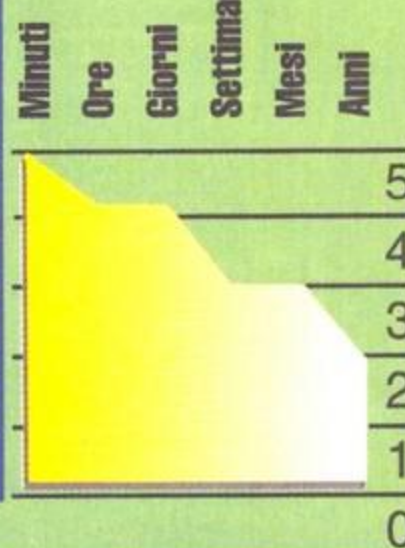
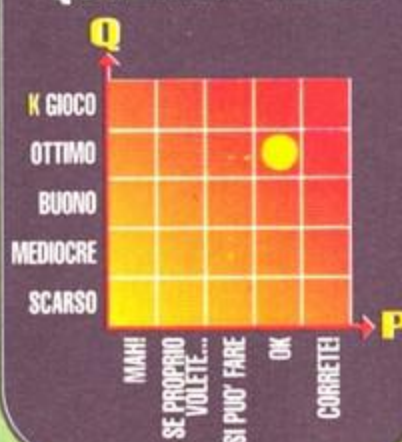
Alessandro Peretti

Genere: Sportivo - picchiaduro
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

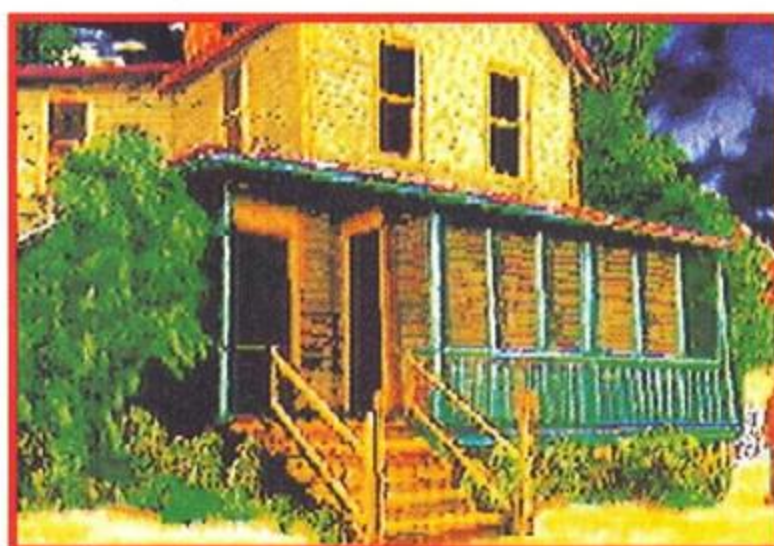
Oggi l'AVI non la scomodiamo: per Road Rash sono sufficienti per la risoluzione più alta un P120, 16 Mb di ram, un CD-ROM 2x, Windows 95 e 25 Mb liberi sull'hard disk.

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni (0–5)

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

SHADOW of the COMET

Benvenuti alla ridente cittadina di Illsmouth, dove siete giunti per fotografare la cometa di Halley, nel suo passaggio vicinissimo alla Terra, che avverrà fra tre giorni. Peccato che di ridente a Illsmouth sia rimasto solo il ghigno dei cadaveri...

Al vostro arrivo cominciate a familiarizzare con il villaggio; concedetevi quindi il tempo per un breve giro turistico. In particolare non mancate di esaminare (hotkey: L, look) tutte le case. In questo modo comincerete a conoscere il nome di alcuni degli abitanti. Ogni volta che visitate una locazione, questa verrà inclusa sulla mappa (hotkey: M, map), in modo da poterla raggiungere direttamente, senza dover attraversare ogni volta tutte le locazioni intermedie. Prima di cominciare, ricordatevi che se restate bloccati in un punto dell'avventura potete sempre consultare il vostro logbook (hotkey: I, information) per cercare qualche aiuto, prima di gettarvi a capofitto su questa soluzione.

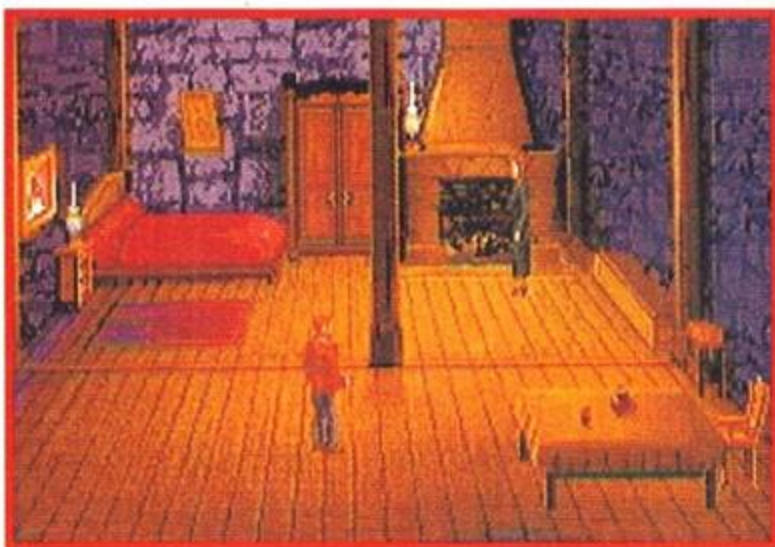
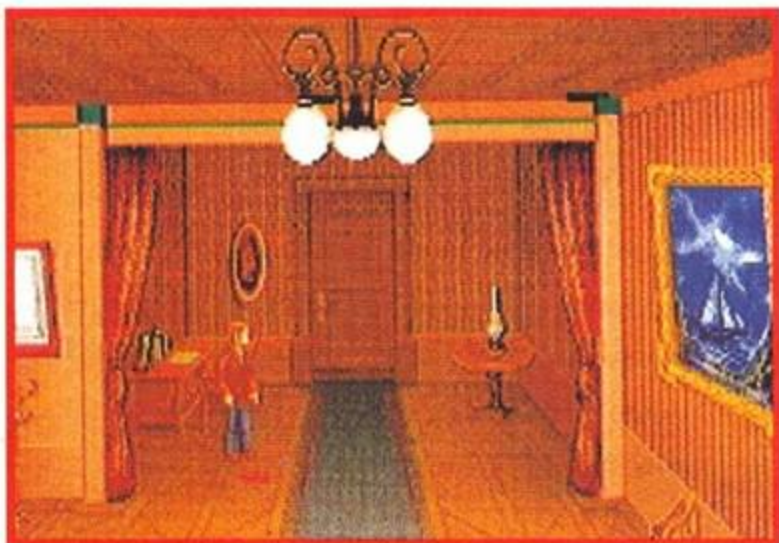
Nell'affascinante villaggio di Illsmouth vi capiterà di conoscere molta gente simpatica con cui parlare (hotkey: T, talk). Ricordatevi che alcuni dei vostri interlocutori non sono precisamente dei gentiluomini (in realtà non sono neanche uomini), quindi attenti a non parlare troppo. Inoltre, quando

la conversazione si interrompe, cercate sempre di verificare se chi vi parla vi ha detto tutto, o se ha ancora qualche informazione da raccontarvi.

PRIMO GIORNO

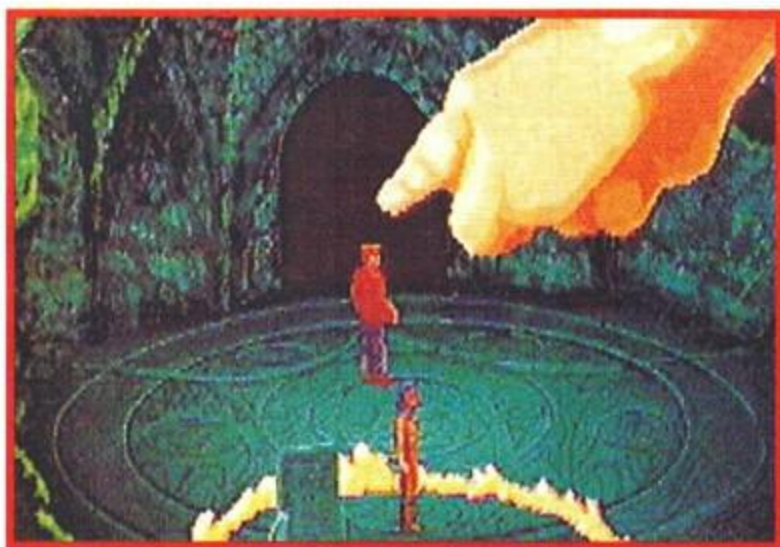
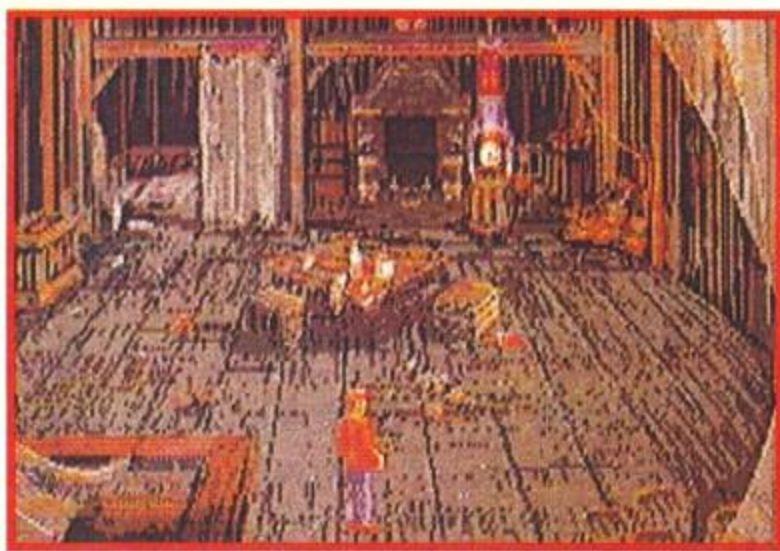
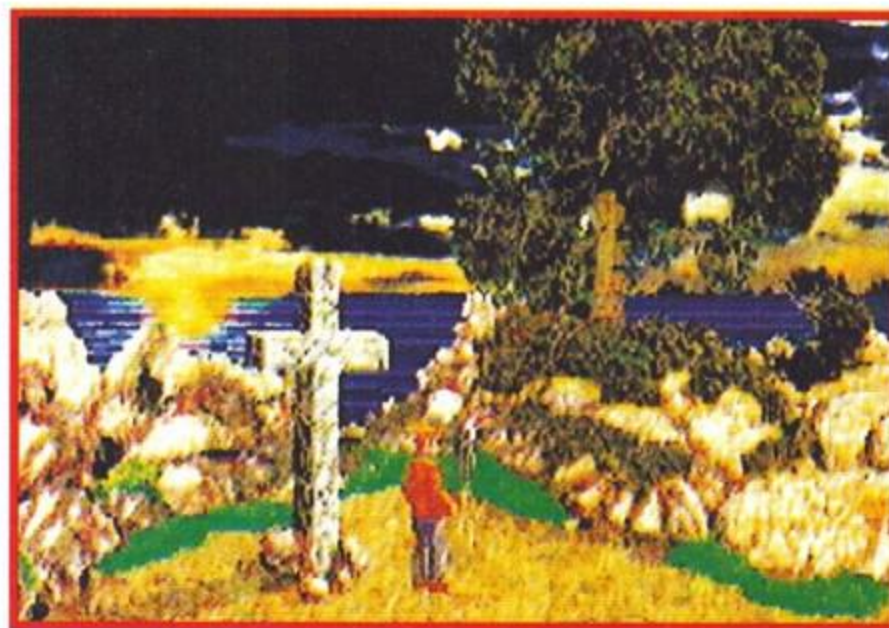
Dopo essere sbarcati avvicinatevi ai due uomini che stanno parlando accanto alla carrozza. Farete così la conoscenza del sindaco (Mr. Arlington) e di chi vi ospita (Dr. Cobble). Dopo una breve gita in carrozza arriverete di fronte a casa, parlate con l'uomo che vi aspetta (ugh!), quindi raggiungete la vostra stanza. Qui prendete il telegramma da sopra il tavolino e il libro in cima all'armadio; leggeteli entrambi e uscite. Quando arrivate vicini al cimitero, conoscerete Gloria Tilton, che vi accompagnerà al negozio del paese. Fate attenzione a non porre domande troppo indiscrete, limitatevi a chiederle come sta. Arrivati al negozio parlate con il gestore, Mr. Myer, e otterrete le lastre fotografiche. Andate all'edificio rosso con la bandiera americana, che scoprirete essere il municipio, ed entrate. Esaminate la base della statua sullo sfondo e otterrete un prezioso indizio, poi procedete alla stanza successiva dove dovrete parlare con Tobias Jugg, l'archivista comunale che vi aiuterà in più di un'occasione. Parlate con lui (selezionando le frasi 1 e 2), esaminate il registro che sta alle sue spalle, poi continuate a parlare fino a che non avrete scoperto chi accompagnò Lord Boleskine 70 anni prima nella sua ricerca. Quando Jugg si allontana esaminate l'armadio e prendete la lente di ingrandimento.

Andate alla vecchia pescheria, ma il vecchio Hambleton non si rivelerà molto di aiuto, anche se scoprirete che il luogo che state cercando è nella foresta. Dirigetevi lì, quindi, e se passate vicino alla casa di Coldstone sbirciate dalla finestra, ma non restate troppo nei paraggi: è un tipo di cui non conviene fidarsi.

Perlustrate la foresta, e mentre girovagate, raccogliete tre rami e la liana. Per muoversi nella foresta non basta seguire le direzioni cardinali, quindi cercate di familiarizzare con i vari ambienti. Per tornare in paese

basta dirigersi sempre a destra.
Andate a casa di Jugg (vi aveva invitati lui), e prima di cominciare a parlare esaminate il fucile con la lente di ingrandimento. Tornate al vostro appartamento passando per la piazza centrale del paese, e troverete il sergente Baggs che inveisce su di un gruppo di zingari; intervenite in loro aiuto e vi sarete fatti dei nuovi amici, e anche un pericoloso nemico. Arrivati alla vostra stanza prendete l'alcool e il cotone dall'armadio, usateli uno con l'altro e strofinate il disegno di Boleskine che si trova nel baule (per farlo dovete prima appoggiarlo sul tavolo); in questo modo scoprirete un'antica mappa. Su di essa dovete segnare il luogo dove si trova il Calvario, servendovi degli indizi che avete raccolto; il posto corretto sulla mappa è appena sotto la costellazione Searcher. Per raggiungere il Calvario avete bisogno di una guida, pertanto andate alla taverna del paese. Parlate con Bishop e seguite il suo consiglio: non accettate alcuna proposta da Nathan Tyler. Uscite quando il ragazzo verrà minacciato dai due bulli e mandateli via servendovi del bastone. Farete così la conoscenza di Webster, che dovrete accompagnare in farmacia per una medicazione. Già che ci siete fate la conoscenza del farmacista e di sua figlia parlando con loro; otterrete così la possibilità di venire a sviluppare le vostre fotografie nella camera oscura della farmacia.
Webster, per sdebitarsi, vi farà da guida; tornate in camera vostra a prendere macchina fotografica, cavalletto e obiettivo e raggiungete Webster al municipio. Seguitelo nella foresta fino a che non scappa via portandosi dietro il cavalletto; non perdetevi d'animo, superate il ponte e createne uno da voi usando i tre rami e la liana. Posizionate macchina fotografica e obiettivo, preparate le lastre, inseritele e scattate le foto, quindi seguite il gattino che vi svelerà la strada per tornare al villaggio, nascosto dietro ad un cespuglio. Vi imbatterete in una cerimonia segreta; premete velocemente il tasto cursore per spostarvi a destra e non farvi vedere, quindi impossessatevi della pergamena e scappate.

SECONDO GIORNO

Grazie all'aiuto del Dr. Cobble vi riprendete dopo l'incidente della sera prima, ma è bene non correre rischi. Prendete la ricetta dal tavolo e andate alla farmacia senza perdere tempo. Consegnate la ricetta al farmacista e prendete dal retrobottega gli otto reagenti chimici, quindi andate alla camera oscura, spegnete la luce e mettete le lastre nella bacinella per lo sviluppo. Ora versate nell'ordine metolo, idrochinone, iposolfito di soda e metabisolfito di potassio per sviluppare le foto.
Dopo esservi ripresi dallo spavento andate all'ufficio postale per spedire le foto, e quando vedete uscire dalla casa di Jugg l'uomo incappucciato seguitelo. Vi porterà al negozio dove dimenticherà le chiavi. Prendetele ed entrate in casa di Jugg.
Prendete la statua all'ingresso, quella nel mobiletto nella prima stanza e quella nella teca delle farfalle. Entrate nella stanza di Jugg, esaminate il tappeto e prendete la piccola chiave che si trova nascosta sotto. Poi, seguendo le indicazioni dell'indovinello della Sfinge rimuovete dalla libreria i libri "Youth", "The invisible man" e "The old man and the sea" (se avete la versione italiana i titoli sono: "L'infanzia", "L'uomo che ride" e "L'arte di esser nonno") per rimpiazzarli rispettivamente con la statua del bambino, quella dell'uomo e quella del vecchio. Guadagnerete così l'accesso ad un passaggio segreto.
Troverete Jugg in fin di vita; parlate con lui, dategli la pergamena e ascoltate quello che deve raccontarvi. Poi prendete il messaggio sulla scrivania e leggete il Necronomicon, che potete aprire usando la piccola chiave trovata sotto il tappeto. Rimettete via il libro maledetto e uscite; passate per la piazza, poi dalla farmacia e andate subito a casa se non volete essere arrestati per l'omicidio di Jugg. In camera vostra decifrate il messaggio e seguite le indicazioni cominciando a recarvi all'ufficio postale dove dovrete difendere gli indiani dai pregiudizi dell'impiegata. Andate poi alla porta a sinistra e parlate con Mr. Underhouse per raccogliere qualche utile indizio. Andate al negozio e comperate delle nuove lastre fotografiche, la spilla e il medaglione, quindi parlate con Miss Picot, nei pressi dell'ufficio postale,

che vi darà la Bibbia in cambio del medaglione. Andate ora al municipio, entrate e parlate con l'impiegato spiegando che siete il reporter venuto per fare fotografie dall'ufficio del sindaco. Salite le scale, esaminate l'armadio e poi la cassaforte. La combinazione è 3-4-5, la pagina della Bibbia di Miss Picot dove si trova l'Apocalisse; prendete dalla scatola dei sigari la ricevuta, quindi leggete il diario del sindaco. Andate all'ufficio postale e usate la ricevuta per ritirare un pacco che contiene una cappa nera; nascondetevi dietro al pozzo per indossarla, quindi andate nella schermata a destra (che porta al faro) e superate le guardie rispondendo con un grugnito. Quando vi sarete tolti la tunica lanciate la scala di corde e salite in cima al faro; qui dovete prendere la candela, accenderla usando la lente di ingrandimento ed esaminare il disco sul muro, dove troverete un paio di ali. Usate la cera della candela sulle ali per non sfracellarvi a terra e volate via per mettervi in salvo. Quando atterrate al campo degli zingari fatevi predire il futuro da Lilith, poi tornate in paese e cercate Bishop davanti alla farmacia. Parlate sinceramente con lui e confermategli che Jugg è stato ucciso, così otterrete la chiave del cimitero.
Entrate nel cimitero, andate alla casetta e prendete la corda nella carriola; tornate indietro di una schermata e andate a destra. Sul lato destro dello schermo, vicino alla croce, troverete una spranga di ferro; raccoglietela e usatela a nord, per scassinare la cripta di Jonas. Poi usate la corda per calarvi di sotto (salvate qui la vostra posizione perché vi aspettano momenti duri). Andate a destra e raccogliete il teschio, poi due volte a sinistra,

evitando il pipistrello. Andate ancora a sinistra, ma rasentando il muro, poi a nord per prendere il secondo teschio. Tornate alla stanza iniziale, andate in alto e appoggiate i teschi sulle due colonne per aprire il passaggio. Entrate e andate in alto evitando la botola invisibile al centro dello schermo, poi andate a sinistra e uscite in basso. Passate la pedana evitando i ragni e uscite in alto e a sinistra; camminate una volta sola su ogni pedana (per illuminarle tutte), andate su e a destra. Scambiate di posto le due statue e andate ancora su, poi a sinistra per camminare sulla pedana di pietra evitando i topi.
Tornate sui vostri passi andando tre volte a destra e quattro volte giù, sempre evitando i pericoli, uscite a destra e attivate un'altra pedana. Andate due volte in alto, a destra, giù, a destra, giù due volte; avvicinatevi al buco finché non si apre una porta a destra, salite sulla pedana e uscite a destra, poi tre volte in alto. Qui azionate una sola volta tutte le pedane, proseguite su, a sinistra, su, girate per tre volte attorno all'altare, uscite a destra e salvate. Andate su e vi troverete faccia a faccia con l'affascinante Jonas, divenuto immortale grazie al culto di Cthulhu. Parlate con il mostro, rubategli le quattro statue e scappate. Jonas vi seguirà, quindi non fermatevi vicino alle porte delle stanze, e per mettervi in salvo seguite questo percorso: giù, sinistra, giù, destra, giù, giù, sinistra, su, sinistra, su, su, sinistra, sinistra, giù, giù, sinistra, giù, destra, destra, giù, giù e scalate velocemente la corda.
Fuori vi aspetta Mrs. Webster che vi aiuta a fare un po' di chiarezza. Vi porterà a casa sua e vi ridarà il cavalletto della macchina fotografica. Le quattro famiglie maledette sono: Arlington, Tyler, Coldstone e Hambleton. Esaminate il quadro per trovare un disegno, parlatene con Mrs. Webster e scoprirete che per eliminare le famiglie occorre mettere la statuina giùsta sui pentacoli e pronunciare la formula riportata su ognuna di esse. Andate a casa di Tyler, usate la prima statuetta e incantatela con le parole "IAE - YOG - THU - SOT". Ora usate rapidamente la statua sul simbolo appena apparso.

Ora andate da Arlington, usate la seconda statua con l'incantesimo "RLA - GHA - HAS - TEP", e usate ancora la statua sul pentacolo. Ora andate da Coldstone, usate la terza statua con la formula "NGH - HLU - KHU - WIG" ed eliminate anche lui. L'ultima famiglia è più ostica; andate al negozio e

prendete il pesce marcio dal bidone, usatelo per attirare il gatto, superate la pescheria e girate a sinistra della casa di Bishop. Davanti alla casa di Wilbur liberate il gatto che si azzufferà con il cane. Fate il giro dal cimitero e arrivate a casa degli Hambleton. Entrate e prendete la lampada e la rosa dei venti; quest'ultima deve essere messa sul timone per svelare un passaggio segreto. Salite al primo piano, appoggiate la lampada sul caminetto senza toccare la pelle dell'orso e passate dalla seconda porta segreta. Esaminate la libreria e prendete il libro sui riti magici, esaminate due volte lo sportello sotto al telescopio, prendete la manovella e usatela proprio sul telescopio per far comparire tre leve. Esaminate quella in mezzo e otterrete la sfera che dovrete usare sul quadro. Arrivati all'ultimo piano usate la quarta statua e le parole "THO - NYA - CHT - TUR". Quando gli Hambleton arrivano di corsa lasciatevi catturare, quindi usate la statua sul pentacolo.

TERZO GIORNO

Parlate con il Dr. Cobble, leggete il suo messaggio e andate all'ufficio postale. Qui parlate all'impiegata, e quando arriva Baggs invitatelo a parlare assieme ad Underhouse che vi fornirà un alibi. Andate verso il porto, parlate con Bishop, raccogliete il bastone e usatelo per forzare la porta, quindi aprite il lucchetto con la spilla. All'interno troverete il cadavere di Curtis, colpevole di avervi aiutato; esaminate il fuoco del camino e il pavimento a sinistra, sotto la finestra. Troverete arco e frecce. Uscite e andate alla foresta, dove si trova il ceppo di legno; usate la penna e arriverete al cospetto del potente stregone Natawanga che vi aiuterà se gli fornirete un po' di risposte corrette: nell'ordine le risposte da dare sono 2-1-3-1-3.

Lasciate la foresta, andate al pozzo, scendete e gettate in acqua il barattolo di colore magico; andate due volte a destra e prendete il bidone dell'acido e quello vuoto (lasciate perdere la nitroglicerina). Nella stanza seguente riempite il bidone vuoto con la nafta e raccogliete le schegge di pietra. Uscite in basso e troverete Narackamous; versate rapidamente la nafta sul pavimento, sfregate le schegge di pietra e intrappolatelo in un cerchio di fuoco. Usate l'arco e la freccia e liberatevi di lui, quindi seguite le istruzioni del fantasma di Boleskine. Prendete la farfalla, il turchese e l'acquamarina e tornate a riempire di nafta il bidone vuoto.

Andate al porto e chiedete a Bishop di lasciarvi usare la barca (usate le frasi 2-3-3-2), e dopo aver raggiunto l'isola esaminate la faccia di pietra per prelevare lo smeraldo e il rubino. Per risolvere il puzzle dell'ingresso fate scorrere in basso per due volte la terza colonna, spostate a sinistra la quarta riga, la seconda colonna giù e la terza riga a sinistra per due volte.

Entrate e sistemate il rubino nell'occhio destro della statua e l'acquamarina sulla pedana con il pentagramma, quindi scappate dalla grotta. Apparirà ancora Boleskine che vi darà un anello magico, usate la barca per raggiungere un'altra spiaggia, accendete la lampada ed entrate nella caverna. Quando si esaurisce la luce usate la nafta per rifornire la lampada, poi proseguite a destra e in alto evitando i mostri rosa e blu. Nella stanza dove arrivate parlate con i Webster, usate l'acido sul rilievo del pavimento e prendete il diamante, poi inserite il turchese nell'anello di Natawanga e lo smeraldo su quello di Boleskine. Mettetevi i due anelli e avvicinatevi al mostro che compare per eliminarlo. Uscite a destra ed esaminate il muro in alto per trovare un passaggio segreto che porta fuori, al Calvario. Esaminate la farfalla, sistemate il cavalletto, la macchina fotografica, la farfalla, la lente di ingrandimento e la lampada. Appena cadrà un frammento della cometa raccoglietelo velocemente e sistemate le pietra secondo quest'ordine: la selce in alto a sinistra, l'acquamarina in basso a sinistra, il diamante in alto a destra e il frammento di cometa in basso a destra. Le quattro pietre rappresentano il fuoco, la terra, l'acqua e l'aria, e grazie ad esse siete riusciti a chiudere il portale dimensionale alle malvagie divinità di Cthulhu. Compimenti, Shadow of the Comet è terminato, e voi avete salvato il mondo da una fine orribile, in attesa che il richiamo di Chtulhu non vi precipiti in qualche altro incubo. "In his city of R'lyeh the dead, Cthulhu dreams and waits..."

Antonio Perna

PRIMA PARTE

DARK FORCES

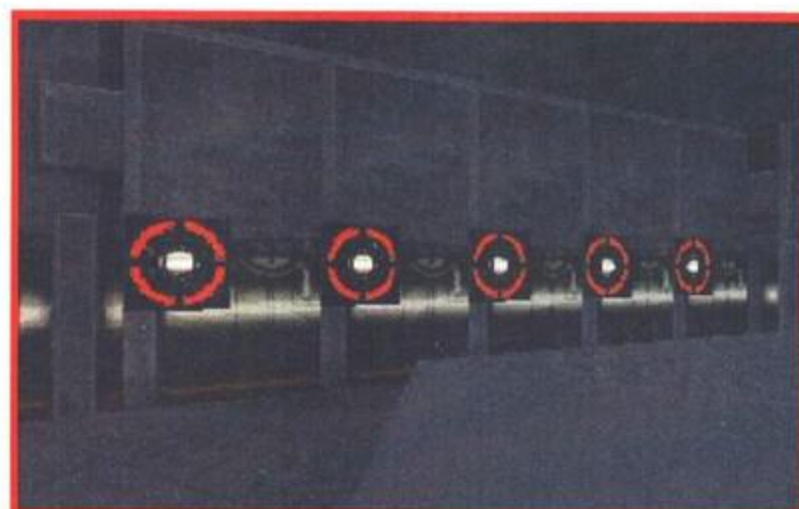
Nei panni di Kyle Katarn, un mercenario galattico, dovrete sabotare il piano di Darth Vader, infiltrandovi e distruggendo tutto quello che potrebbe servirgli per portare a termine il suo scopo. Che la Forza sia con VOI.

LEGENDA :
DX = DESTRA,
SX = SINISTRA.

LEVEL 1, SECRET BASE

Appena entrati nella base, scendete dal piano rialzato e dirigetevi verso l'entrata a SX (attenzione ai soldati sulla vostra DX), raccogliete tutto quello che potete e uscite poi all'esterno premendo sul pannello rosso.
Appena usciti troverete in lontananza due porte uguali, una a DX e una a SX. Entrate in quest'ultima e salite al piano superiore dove potrete trovare la **chiave rossa.** Ritornate ora alla porta con il pannello rosso ed entrate nuovamente nel complesso da dove eravate partiti, (E' ovvio che potrete girare all'esterno della base dove troverete

munizioni per le vostre armi...). In quel corridoio centrale c'è una porta che prima non si apriva, ma ora con la **chiave rossa** potrete aprirla e salire ad un piano elevato.
Qui dovrete abbassare una leva che si trova su una delle colonne per aprire un nuovo settore (in basso e a SX rispetto alla vostra posizione). Aprite ora l'enorme portone, salite e raccogliete quello che vi serve, poi ritornate nuova-mente al piano inferiore. Appena fuori dal portone girate subito a DX per trovare delle scale che scendono e che dovrete seguire fino ad arrivare in una stanza con

un ologramma della morte nera. Proseguite e premete la leva che si trova in fondo sul muro per scoprire una nuova stanza che contiene un oggetto rosso: la **DEATH STAR PLANS.**

Uscite dalla porta alla vostra SX e usate il nuovo ascensore che vi porterà al luogo dove vi attende la vostra navicella, che arriverà dopo che avrete ucciso tutti i nemici. A questo punto se volete una vita in più dovrete trovare una grata nascosta (appena usciti a DX) e aprirla per trovare l'oggetto ricercato.

Questo però vi riporterà all'inizio del livello. Riper-corrette il percorso già fatto per raggiun-

gere la vostra navicella e per concludere la prima missione.

LEVEL 2, TALAY : TAK BASE

Iniziamo subito dirigendoci a DX e al bivio prendiamo l'entrata a DX che dovremo seguire fino a quando avremo

raggiunto l'aperto; qui salite gli scalini, girate attorno al muro e poi saltate giù verso l'enorme spiazzo. Oltrepassate il ponte, quindi uscite a DX, subito a SX ed entrate nella porta a DX.

Uscite dalla porta in fondo a SX fino ad arrivare ad una mano rossa che dovrete premere per accendere il **generatore di corrente.**

Tornate ora alla fine del ponte e aprite la porta davanti a voi, proseguite e appena fuori andate a SX e poi subito a DX verso un altro spiazzo dove troverete una porta bianca; qui dovrete premere il pannello per muovere il ponte (guardate dalla finestra). Dirigetevi quindi sul ponte, entrate nella cabina centrale e

premendo il pannello rosso il ponte tornerà al suo punto di partenza e voi, seguendolo, arriverete in una specie di giardino. Entrate nella porta davanti a voi quindi proseguite fino a trovare una porta con una "X". Appena aperta seguite l'unico percorso possibile fino al ritrovamento, in una stanza, di **un'arma gigante** da prendere. Una volta presa ritornate all'inizio per concludere un'altra missione.

LEVEL 3, ANOAT CITY

Questo posto assomiglia vagamente ad un pianeta - spazzatura, ma purtroppo dovrete esplorarlo per trovare Mr. Moff Rebus.

Salite dunque le scale e proseguite a DX poi subito a SX verso una porta che dovrete aprire per giungere ad una specie di interruttore che apre 4 grate.

Aprite la prima e lasciatevi trasportare dalla corrente fino a quando non vedete uno spiazzo sulla DX con un ascensore che dovrete usare : premete ora la leva rossa per far salire il livello del fango (vedi finestra). Fatevi trasportare ancora dalla corrente fino a quando non cadrete in una enorme “vasca” di fango dove cercherete l’uscita. Punto di partenza. Tornate all’interruttore per aprire la seconda grata nel quale troverete la

leva da premere sulla SX. Andando contro corrente dirigetevi nuovamente all’interruttore per la terza grata. Qui dovrete trovare e premere due leve. La prima si trova in fondo sulla DX, mentre la

seconda si trova aprendo una porta che vedrete comparire, guardando dalla finestra, dopo aver premuto la prima leva.
A questo punto cercate l’uscita per tornare all’interruttore e aprite nuovamente la seconda grata; seguendo la corrente arriverete ad un pulsante rosso che dovrete premere e saltando da una piattaforma all’altra dovrete arrivare sulla sporgenza di DX. Proseguite e saltate dall’altra parte per poter trovare Mr. Moff Rebus.

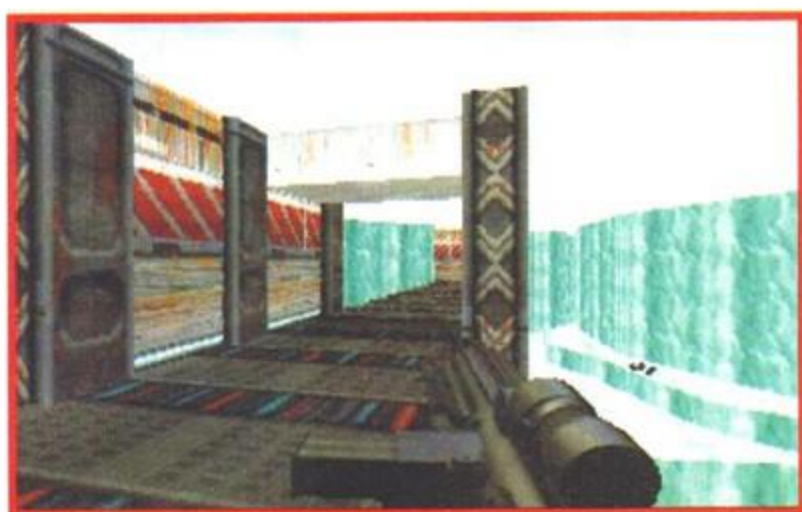
LEVEL 4, THE PLANET FEST

Seguite l’unico percorso possibile fino ad oltrepassare una crepa nel terreno e quindi un sottile ponticello. Giungerete a dei gradini e dovrete salirne solo **3** perché poi dovrete saltare verso una sporgenza a DX e proseguire il percorso fino a trovare l’entrata di una costruzione. Seguite ora i tunnel fino alla fine in modo tale da trovarvi all’interno del complesso. Salite le scale e andate a SX (a DX c’è una porta che è chiusa) e premete il pannello rosso che apre la suddetta porta. Fate in fretta perché non rimane aperta per sempre.
Seguite il percorso senza entrare in nessuna porta e al bivio andate a DX. Salite le scale, oltrepassate la porta con un **cerchio rosso (rif. 1)** e trovate un ufficiale imperiale che vi “darà” la

CODE KEY; sempre in questa stanza dovrete premere un pulsante che si trova vicino alle vetrate.
Tornate al bivio e dirigetevi verso la porta con a fianco una moltitudine di luci rosse. All'interno troverete un pannello con dei simboli. Guardando nell'inventario dovrete riprodurre il codice nel pannello per aprire il portone dietro a voi. Salite le scale fino in fondo ed entrate nella sala di controllo. Muovendo le due leve rosse dovrete muovere il ponte in modo tale da far aprire tutte le 3 porte (vedi mappa).

Porta 1 : leva DX 1 volta, leva SX 3 volte. Andate a quella porta e premete la leva che si trova sulla colonna al centro e tornate alla sala di controllo. Stessa combinazione per le altre 2 porte.
Nella sala di controllo si è aperta a DX una porta che prima non c'era. Muovere quindi 3 volte sia la leva DX che quella SX per poter prendere il **"PHRIK METAL".**
A questo punto la colonna su cui vi trovate comincerà a muoversi e quando si sarà abbassata completamente scendete e trovate l'uscita.
Vi ritroverete al pannello dove avete inserito il codice e a questo punto dovrete ritornare alla porta con il **cerchio rosso (rif. 1)** e andate a SX girandogli attorno per uscire dalla base. Dirigetevi ora verso l'entrata buia dove premendo una leva aprirete i due portoni esterni. A questo punto uscite completamente dal complesso e cercate una piattaforma mobile.
Ripercorrete le scale fatte all'inizio per tornare al punto di partenza dove arriverà la vostra navicella.

LEVEL 5, GROMAS MINES

Vi troverete in un enorme spiazzo che dovrete girare interamente fino a quando non troverete una specie di elevatore che vi introduce nell'enorme complesso.
Salite le scale e proseguite fino al ritrovamento di una porta rossa con una specie di **"trivella" (rif. 2)** che sale e scende.
Dovrete quindi saltarci sopra e quando si sarà abbassata completamente vedrete un passaggio nel quale dovrete saltarci dentro.
Proseguite fino a trovare un bivio (a DX **porta blu**), prendete a SX fino a quando il tunnel è terminato. Se avete indovinato l'uscita dovreste vedere sulla vostra DX la **chiave blu**, altrimenti cercatene un'altra.
Usate la chiave blu con la relativa porta e proseguite. Alla fine di questo cunicolo, se abbassate lo sguardo noterete più in basso una piattaforma, dalla quale

velocemente verso l'uscita e ritornate nuovamente al punto iniziale per terminare un'altra dura e impegnativa missione.

LEVEL 6, DETENTION CENTER

L'inizio di questo livello è abbastanza lineare, quindi proseguite fino al raggiungimento di un pannello che una volta premuto vi farà arrivare una piattaforma.

Giunti dall'altra parte dovrete colpire il centro rosso per aprire la porta SX che vi permetterà di entrare.
Oltrepassate il portone (premendo sulla parte SX) ed entrate nella porta che vi condurrà ad una leva che dovrete tirare per far comparire un pannello che prima non c'era.
Tornate ora all'aperto e premete il pulsante azzurro che vi porterà al livello "verde".
Prendete l'ascensore e premete 3 volte il pulsante per arrivare al livello "azzurro"; qui dovrete oltrepassare un campo di forza che se ci fate caso ogni tanto si disattiva.
Superato l'ostacolo proseguite fino al ritrovamento della **chiave rossa** che utilizzerete al livello "verde" nella porta vicino all'ascensore.
Qui troverete una mappa. Dovrete posizionare i due ascensori proprio in quel modo per poter sfruttare al meglio il passaggio che li collega.
Una volta oltrepassato questo "scoglio" seguite il percorso fino dovrete saltare, quando potete, verso la fessura a DX.

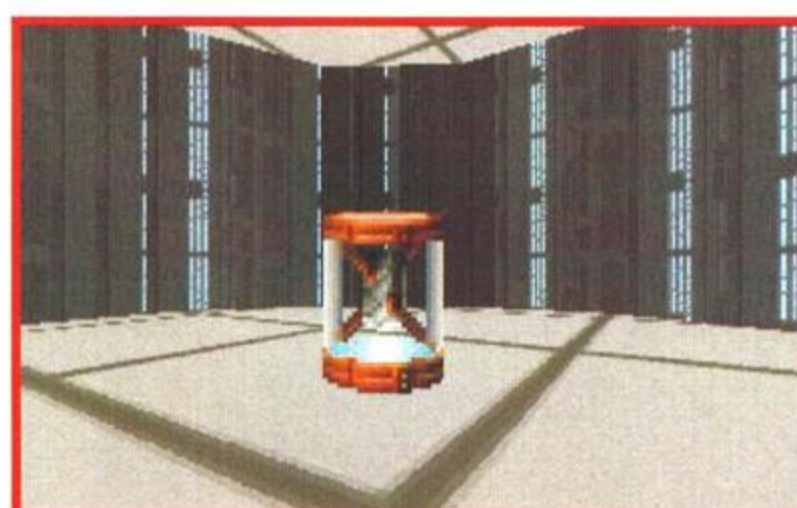
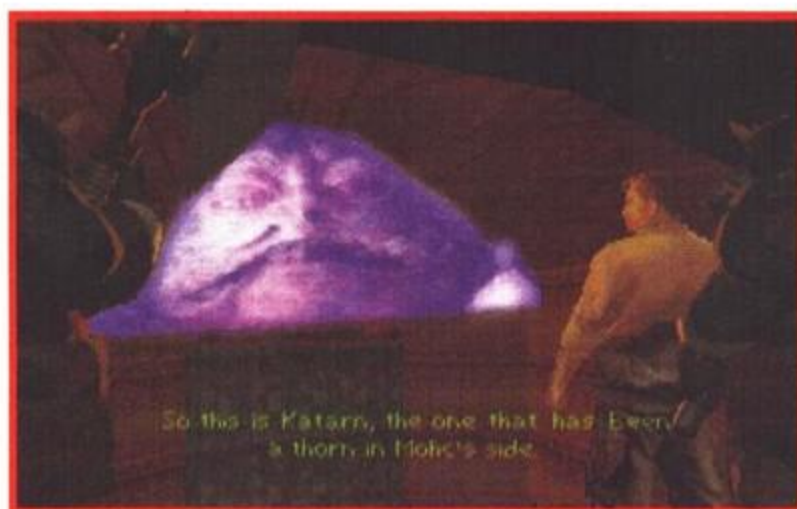
Continuate il vostro cammino fino a giungere ad un elevatore che vi porterà al livello inferiore dove piazzerete la carica esplosiva e distruggerete il cyborg che comparirà.
Prendete l'elevatore più piccolo a fianco di quello che avrete utilizzato in precedenza e ritornerete al **(rif. 2)**.
A questo punto la porta rossa si sarà aperta ed è da lì che dovrete passare.
Premete dunque la leva rossa e non vi muovete fino a quando tutte le 5 porte (vedi mappa) non si saranno aperte, quindi correte

all'uscita e vi ritroverete al livello "rosso"; girate in cerca di due ufficiali imperiali per trovare due **CODE KEY** che utilizzerete sul pannello per trovare **Crix Madine.**

LEVEL 7, RAMSEES HED

Perlustrate tutto il luogo fino a trovare una piattaforma con due luci sul muro che continuano a roteare.
Una volta scesi premete l'interruttore per passare alla sezione successiva dove troverete la **chiave gialla.**
Tornate alla sezione precedente premendo sul centro rosso e chiudendo quindi la porta; troverete ora una piattaforma mobile sulla quale dovrete salire e proseguire seguendo le griglie color azzurro. Usciti dal labirinto proseguite fino a quando non trovate 3 enormi portoni uno a fianco dell'altro. Apriteli e sarete giunti all'interno della base dove il vostro obiettivo è quello di trovare la **chiave rossa** che dovrete utilizzare con la relativa porta e quindi anche la **chiave blu** che aprirà un portone nel "magazzino". Continuate fino al ritrovamento di un pannello grigio con un cerchio rosso per concludere anche questa missione.

LEVEL 8, ROBOTICS FACILITY

In questo livello dovrete fare molta attenzione a non scivolare eccessivamente per evitare di perdere il controllo e fare una brutta fine, quindi cercate di muovervi con molta calma.
Iniziate la vostra perlustrazione fino al raggiungimento di un crepaccio nel quale su una sporgenza in basso troverete i vostri scarponi che dovrete indossare

immediatamente (F3).
Saltate oltre il crepaccio e trovate una cascata di ghiaccio dietro la quale vi è un'entrata che dovrete oltrepassare.
Una volta fuori, su una lastra di ghiaccio a SX, troverete la **chiave blu** che dovrete utilizzare sulla relativa porta che vi darà accesso ad un nastro trasportatore che dovrete seguire fino a quando sulla DX non vedrete un centro rosso che colpirete per far aprire la porta di fronte a voi.

Seguite nuovamente il nastro e premete il pannello rosso per aprire la porta e poi cercatene un secondo che apre un passaggio sulla SX appena fuori dalla stanza dove vi trovate.
Premete entrambi i pannelli rossi e calatevi nel vano della "ventola gigante".
In questo posto dovrete utilizzare la maschera antigas (F4) e piazzare le tre cariche esplosive.
A questo punto giungerà un Boba Fett che dovrete abbattere per far aprire la porta che vi condurrà all'esterno.
E' inutile dire che dovrete nuovamente ritornare al punto di partenza.

LEVEL 9, NAR SHADDAA

Scendete e dirigetevi a DX per premere un pulsante rosso che vi permetterà di aprire una piccola fessura proprio alla vostra SX.
Entrateci e prendete la **chiave gialla;** dovrete continuare nella vostra perlustrazione fino a quando non vi troverete su di un ponte. Da qui dovrete saltare verso SX ed entrare nella porta più in fondo.
Proseguite fino al ritrovamento della **chiave blu** e quindi della relativa porta che vi permetterà di trovare in breve tempo **"THE IMPERIAL NAVIGATIONAL EVIDENCE" :** una specie di "scheda magnetica" blu
(continua).

Dennis Caldarini

URBAN RUNNER

Dopo un paio di mesi di allenamento sulla pista di footing privata, interna al maestoso palazzo della redazione, siamo finalmente in grado di reggere i ritmi di corsa di Urban Runner, per potervi dare la soluzione senza avere il fiato troppo grosso.

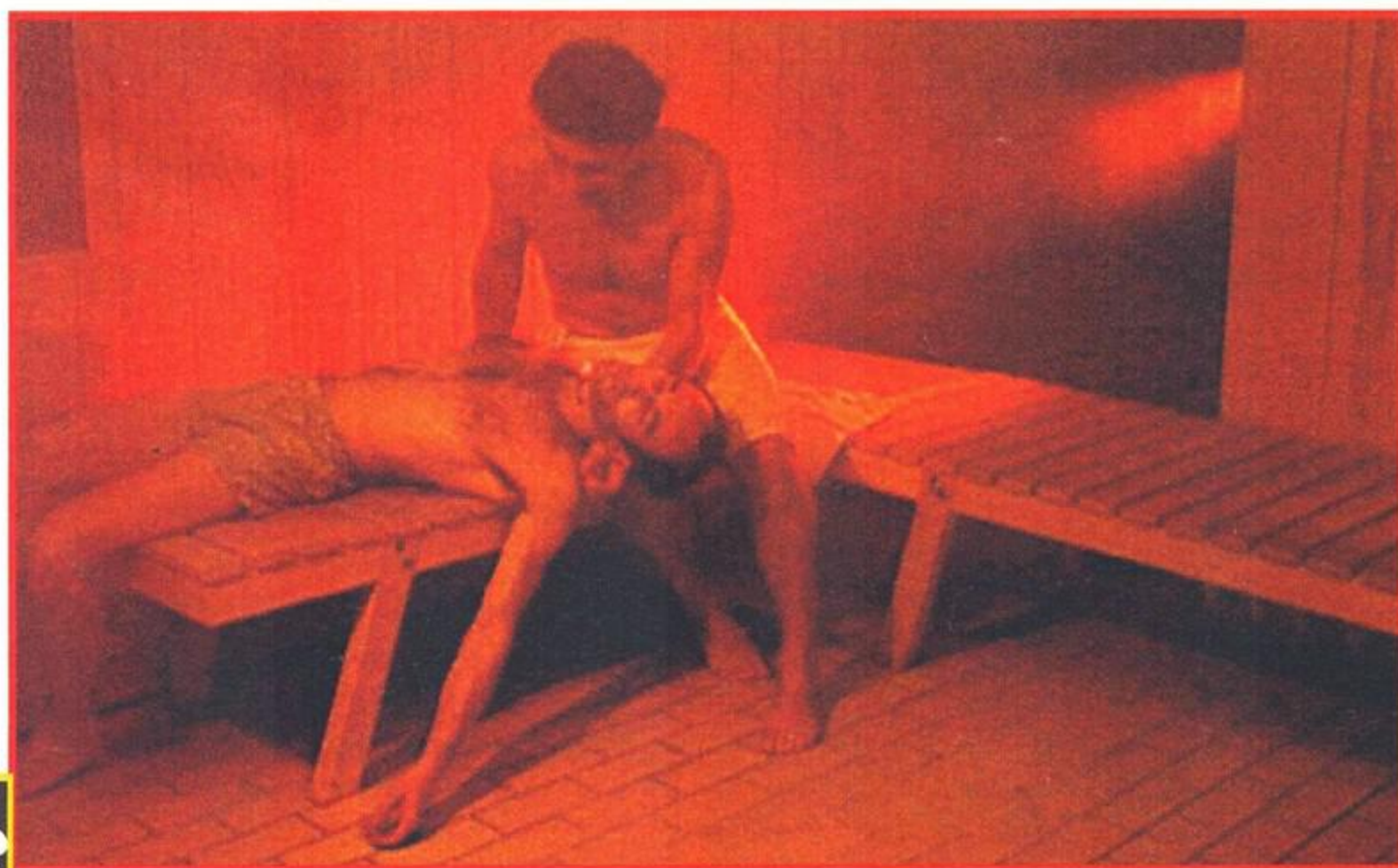
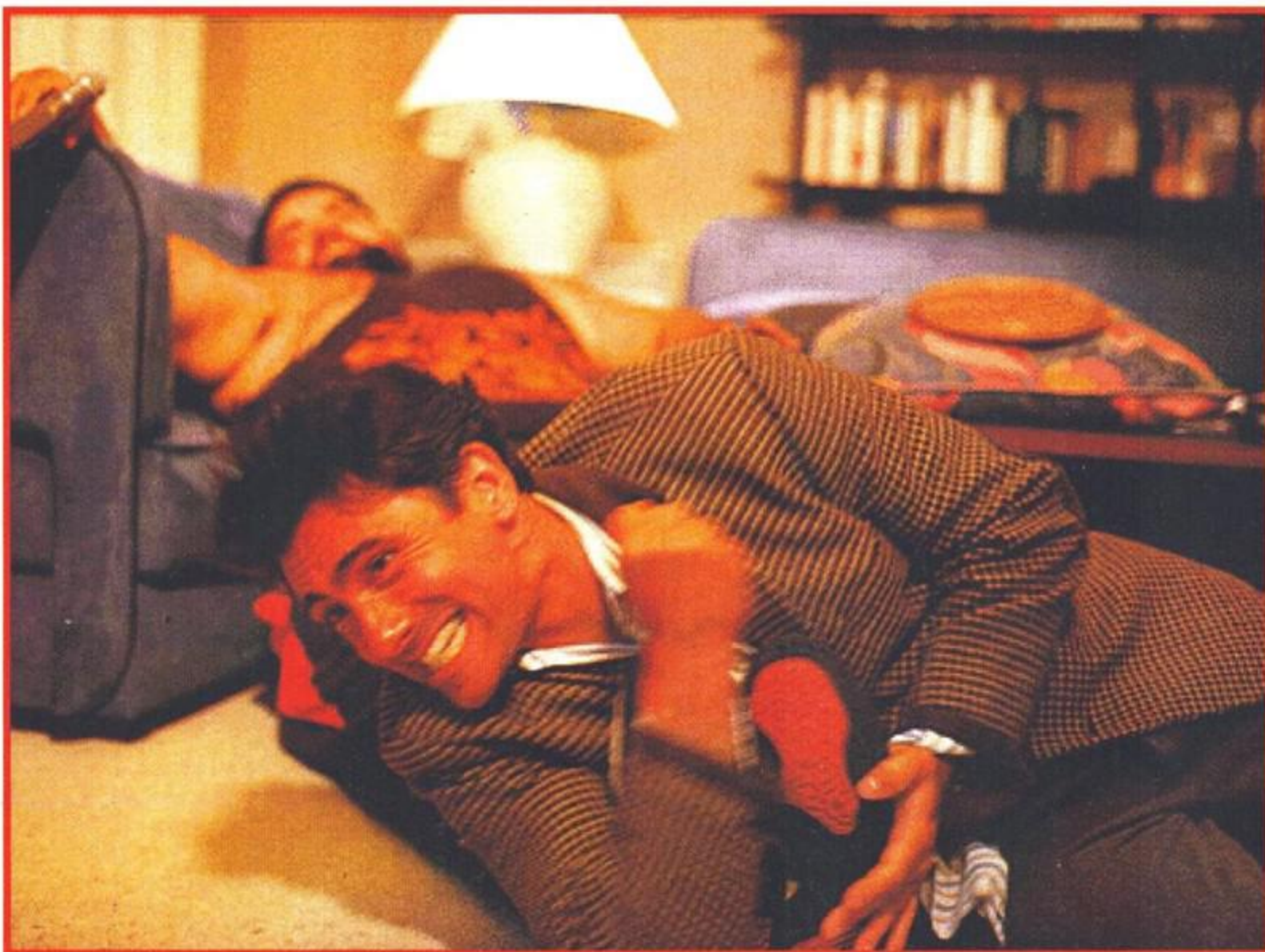
Il gioco non presenta difficoltà insormontabili, e vi mette a disposizione tre 'jolly' per richiedere aiuto al computer se restate bloccati, ma questi non sono richiamabili in tutte le locazioni. Quindi eccoci pronti a correre in vostro soccorso.

QUALCHE NOTA

In alcuni punti dell'avventura dovrete scegliere se controllare Max o Adda, ma non si tratta di vere e proprie biforcazioni nella trama: infatti appena avrete terminato i compiti di uno dei personaggi, dovrete prendere il controllo dell'altro. Alla fine del gioco, inoltre, verrete messi di fronte a due diverse situazioni: una dove Adda muore, e l'altra dove sopravvive. Se siete particolarmente curiosi giocatevi due volte la parte finale di Urban Runner per vedere cosa succede in entrambi i casi, anche se la trama non subirà variazione travolgenti passando da un finale all'altro.
Dal momento che è estremamente facile venire uccisi durante il gioco, salvate molto spesso la vostra posizione.

SI COMINCIA A CORRERE

Dopo l'affannosa introduzione girate a destra ed esaminate l'armadietto per trovare la lenza da pesca; prendetela e usatela sulle scale per costruire un trabocchetto. Salite fino alla porta per prendere in giro il fine intellettuale che vi sta inseguendo e quando entra usate l'amo su di lui per farlo cadere. Quando il killer è a terra cliccate sul suo corpo per frugarlo e troverete un coltellino. Andate dalla parte opposta del magazzino e cercate il muro di mattoni, quindi usate il coltello per smuovere il mattone centrale e guadagnare l'uscita verso un altro edificio abbandonato. Anche qui bisogna correre molto per evitare di essere impallinati: prestate attenzione ai movimenti del killer, inquadrati in un piccolo box, per valutare di trovarvi sempre ad almeno una locazione di distanza da lui.
Entrate nella porta a destra e andate ad esaminare il pozzo allagato, poi esaminate gli scaffali, accendete la luce e troverete la mappa del piano dove vi trovate. Proseguite il giro panoramico fino alla stanza con

l'ascensore per i documenti ed esaminate il box dei fusibili presente in un angolo vicino alla parete. Da qui spostate il fusibile alla casella "wall panel fuse", quindi tornate nella prima stanza dove siete arrivati dopo la fuga dal magazzino. Sulla parete di sinistra c'è un pennello a muro che dovete aprire; qui segnatevi la combinazione delle luci che si accendono ad indicare il codice di attivazione per l'ascensore dei documenti. Tornate alla stanza con la scatola dei fusibili e spostate il fusibile alla casella "document transporter", quindi immettete la combinazione per attivare il piccolo ascensore e ottenere il manuale di funzionamento della pompa idraulica. Ora spostate il fusibile su "pump" e andate alla stanza della pompa. Esaminate il manuale, per capire come sistemare le valvole per far funzionare la pompa, poi impostate la valvola del flusso (flow rate) al valore 576 e quella della pressione a 2.2 (controllate i valori sugli appositi indicatori accanto alle valvole). Adesso potete azionare la pompa, che svuoterà il pozzo, e voi potrete sfuggire al killer.

L'OSPITE È COME IL PESCE, DOPO DUE MINUTI PUZZA

Quando arrivate a casa vostra troverete un inatteso comitato di benvenuto; cliccate velocemente sul flash, poi sulla palla, sul revolver e infine sul rullino, quindi scapperete verso un altro magazzino inseguiti da un altro gruppo di gentiluomini (oggi proprio non è giornata!). Per sfuggire al primo ceffo entrate nel bagno delle signore, cliccate sul tasto della luce, rimuovete l'asse e nascondetevi. Quando vedete il filmato con il vostro inseguitore che entra nel bagno delle signore uscite alla svelta e bloccate la porta con l'asse. E ora pensiamo al secondo bullo. Prima di tutto spostate il tasto sul muro a sinistra su OFF, poi cliccate per due volte sui cavi che pendono dal soffitto; ora cliccate sulla lattina e usatela sul pavimento, dopodiché rimettete il tasto della corrente su ON e aspettate di godervi lo show.

La vostra corsa prosegue all'Hotel Buena Vista; appena arrivati presentatevi alla reception, quindi usate il tesserino della polizia prima sulla ragazza a sinistra, e poi su quella a destra. Salite al piano di sopra, raccogliete l'orecchino e provate ad aprire la stanza 227 con una delle chiavi. Date l'orecchino alla ragazza e provate ancora ad aprire la stanza 227. Provate la 225 (che è chiusa a chiave) e tornate al piano di sotto. Parlate ancora alla reception e poi alla ragazza (vi serve venire a sapere che la stanza è riservata). La ragazza attirerà l'attenzione della receptionist, così voi potrete accendere un fiammifero e usarlo sul cestino della carta straccia (che monellacci!).

NEL TORBIDO SI PESCA MEGLIO

Quando la receptionist fugge potrete prendere il registro dell'albergo; ora usate una vostra foto sul registro e verrete a conoscenza di un numero di telefono del club Zanzibar che potrebbe esservi utile. Telefonate immediatamente al club, poi chiamate anche la reception e disdite la prenotazione all'albergo. Ora presentatevi di nuovo alla receptionist e parlandole potrete finalmente ottenere le chiavi della stanza 225. Una volta entrati esaminate la pagina accanto al telefono, quindi telefonate prima alla stanza 227 e poi al servizio in camera. A questo punto cliccate su Adda per...ehm..."prenderla".

INFILTRARSI

Andate alla "pool hall", cliccate sull'ingresso e usate la tessera della polizia su Sergio. Dategli l'orologio, quindi aspettate la sera per andare assieme con Adda all'ufficio di Lagrange. Usate il gesso sul tastierino, quindi esaminate i tasti più usati. Ora vi servirà una perfetta sincronia: quando vedete avvicinarsi una donna usate Adda per sbirciare una parte della combinazione di ingresso; per fare questo cliccate sulla freccia in avanti quando sentite Max dire "Go on Adda!" (il codice dovrebbe essere 249A). Una volta all'interno prendete la tazza di plastica alla destra della guardia, cliccate sul suo comando per aprire l'ascensore ed entrate. Al piano di sopra cercate l'armadio, cliccate sul "card punch", e poi sui confetti per terra. Aprite la porta della stanza di Lagrange usando la chiave dell'ufficio, e una volta entrati richiudete la porta a chiave. Accendete la luce, esaminate tutti i documenti che trovate in giro e poi cliccate per due volte sul portamatite.

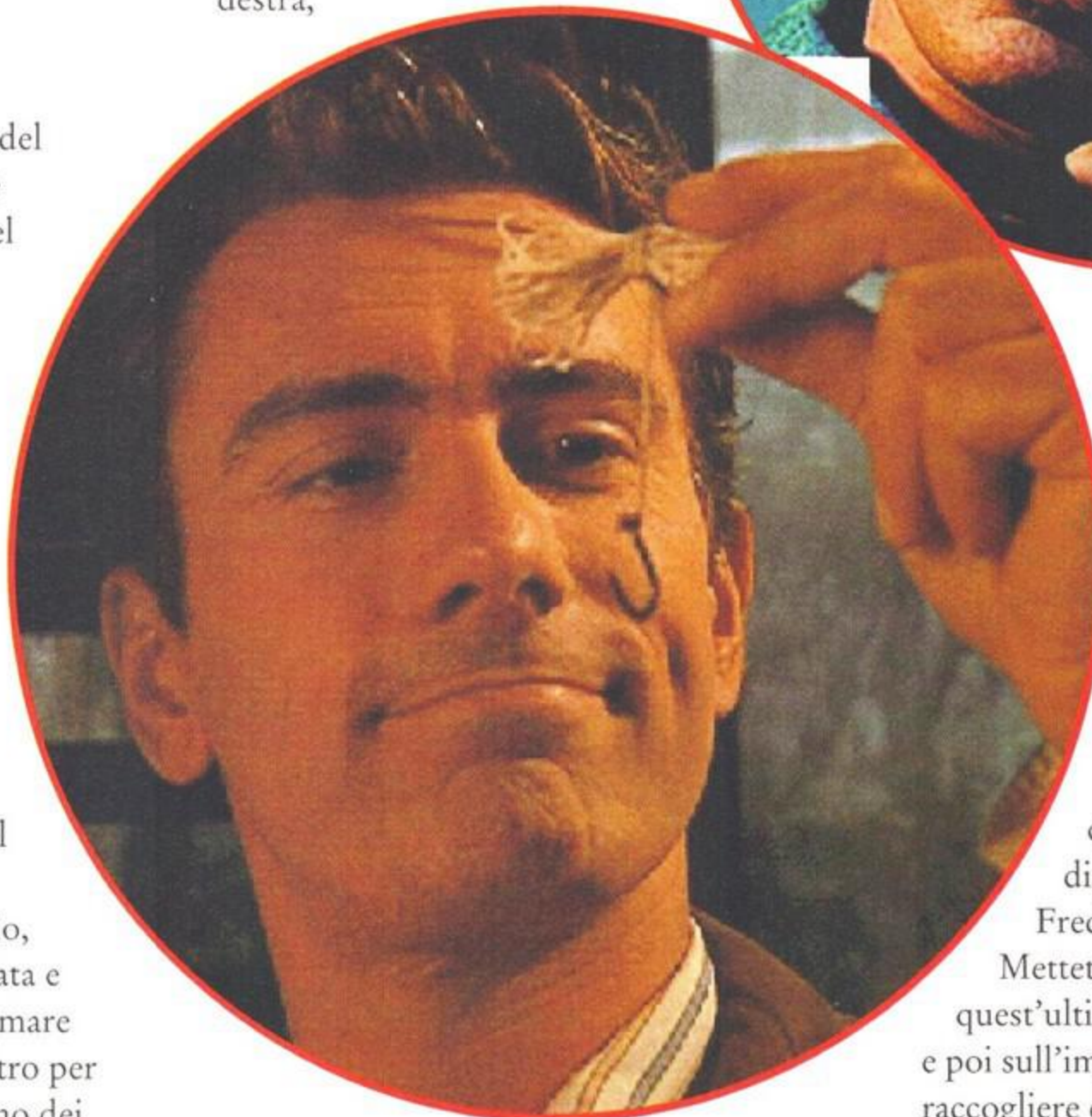
Cliccate sulla cassaforte e collegatela all'agenda elettronica nel vostro inventario. Accendete l'agenda e inserite 227,adda.

Quando verrete scoperti spegnete la luce, cliccate sulla porta dello sgabuzzino, entrate e usate il magnete per chiudere lo sgabuzzino a chiave dall'interno. Aspettate che le guardie se ne vadano dopo aver esaminato la stanza, quindi uscite anche voi. Cliccate ancora sull'armadio e nascondetevi al suo interno; ora è il momento di prendere il controllo di Adda.

NEI PANNI DELLA FANCIULLA

Cliccate sulla coperta all'interno del furgone, esaminate i documenti e annotate il numero di telefono del magazzino (dovete cliccare sull'immagine ingrandita per sentire Adda che dice di conoscere il numero). Cliccate due volte sulla giacca e sulla holiday card sul lato sinistro del furgone. Esaminate tutte le carte che ci sono in giro per scoprire il nome dell'uomo delle consegne e il numero di telefono della sua ragazza. Chiamatela dal furgone per scoprire il numero di telefono del furgone stesso. Ora andate all'angolo più lontano dell'edificio, entrate nella macchina parcheggiata e usate uno dei telefoni per chiamare l'operaio del magazzino, e l'altro per telefonare al furgone. Usate uno dei telefoni sull'altro per metterli in comunicazione, così potrete fuggire senza problemi dall'edificio. Un'altra occasione di controllare Adda è quando siete inseguiti da Eraser (avete proprio tutte le fortune). Girate a destra, e quando il killer prova ad investirvi con la macchina, mettetevi in salvo rotolando sotto di essa.

ORA MAX, ORA ADDA

A questo punto rientrate nei panni di Max all'hotel con l'ispettore che sta perquisendo la sua stanza in cerca di prove. Usate la capsula sulla ciotola delle caramelle, usate l'inchiostro che avete in inventario sul documento che si trova lì, aprite il minibar e usate la tessera da poliziotto al posto dell'etichetta della bottiglia del whisky. L'ispettore, in questo modo, non riuscirà a trovare niente, ma cercherà lo stesso di arrestarvi. Usate l'inchiostro sulla coperta e liberatevi dell'ispettore nascondendovi nel retro della macchina. A questo punto avrete ancora il controllo di Adda negli uffici del giornale. Esaminate il tavolo della posta, e prendete le lettere e la colla; andate all'angolo del caffè, bollite dell'acqua e usate la lettera sul vapore, quindi mettete il messaggio di Max all'interno della busta e richiudetela con la colla. Entrate nell'ufficio di Freddy e dategli la posta; cliccate sulle paperclips per distrarre l'ispettore, parlate a Freddy, uscite e preparate del caffè. Mettete le tazze sul vassoio e usate quest'ultimo prima sulla porta di Freddy e poi sull'impermeabile per poterlo raccogliere e portare fuori dalla stanza.

Tornate nei panni di Max al cimitero. Date il whisky all'autista, quindi avvicinatevi al gruppo di persone in lutto. Qui esaminate la dottoressa Dramish e cliccate sul suo guanto. Tornate indietro e andate al parcheggio dietro al cimitero; esaminate la macchina al centro, guardate attraverso il finestrino e cliccate sul guanto. Aprite il portello per entrare e prendere una medicina per il cuore e la cassetta musicale. Usate la medicina sul whisky, usate uno dei mazzi di chiavi sull'automobile e offrite da bere all'autista. Così Adda avrà più tempo a disposizione per esplorare il laboratorio della dottoressa.

IL LABORATORIO

Prendete un bastone e usatelo con il caramello che avete in inventario; ora usatelo ancora sulla casella della posta ed esaminate tutti i documenti che riuscite a pescare. Andate al giardino (la freccia nell'angolo in alto a destra) e cliccate sul nido della gazza per prendere le chiavi. Usate il binocolo e cercate delle zone definite "glint", cioè luccicanti, sullo schermo (ce ne sono tre). Ora avvicinatevi con cautela alla porta e apritela. Prendete gli occhiali ed esaminate per due volte il cestino dei rifiuti. Uscite in giardino e usate il registratore sul nido della gazza; ora tornate all'audiocode detector, usate gli occhiali ed inserite il codice EEFGGFED. Cliccate sul camice da laboratorio, cliccate sui cavi della corrente e usate su di loro il wire stripper. Usate il cavo che avete in inventario su quello che avete appena scoperto per mandare in corto il sistema. Prendete i rullini e usateli al microscopio: cercate il codici MIV e CLI. Uscite e tornate ad essere Max.

Andate rapidamente al rifugio (freccia in basso sullo schermo) e sbarazzatevi dei bicchieri quando passate accanto al cestino. Scommettete con l'imbroglione per vincere l'orologio di Sergio: è il classico gioco delle tre carte, e si tratta di indovinare dove si trova la regina. A questo punto usate le chiavi di Tony per entrare al club Zanzibar dalla porta di servizio (bisogna girare 4 volte la chiave a sinistra, 2 volte quella centrale e una volta quella a sinistra). Dopo un po' di confusione arriverete davanti ad una porta bianca. Lì vicino c'è una sveglia : prendetela e usatela sul davanzale della finestra sulla destra, e quando il timer arriva a zero entrate dalla porta e usate il coltello su Kevork. Ora usate il magnete sulla scatola a muro per sopravvivere ai gas velenosi, quindi esaminate l'orologio. Tirate la manovella e rimuovetela per usarla al centro dell'orologio; girate quest'ultimo e cliccate una volta sull'anello centrale, quindi una volta sull'anello esterno e per tre volte sulla manovella. Usate l'orologio attivato sul sistema.
All'interno cliccate sui cassetti per prendere il laser e il telecomando, e dietro ai cassetti per trovare l'insetticida. Esaminate il telecomando e selezionate la stanza A2 alla massima temperatura. Poi usate il telecomando sul ricevitore, aspettate che il tempo scada, uccidete Kevork con l'insetticida ed Eraser con il laser. Frugate Kevork per prendergli le chiavi e avviate il sistema. Prendete la quarta cartuccia da sinistra e inseritela. Per configurare i tasti dovete risolvere un puzzle che rappresenta lo schema elettronico che avete in inventario. Se il jumper n°1 è su ON, allora anche il primo tasto deve essere messo su ON, e così via (se non vi piacciono i puzzle limitatevi a mettere su ON i tasti 2, 3 e 6). Inserite il codice 151, usate le chiavi di Paul, inserite 1004, usate le chiavi di Tony, inserite 10 e usate le chiavi di Lev. Avete finalmente finito il gioco. E che non mi vengano più a raccontare che correre serve per rilassarsi...

Antonio Perna

LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA

Rock online ITALIA

Siate sinceri: è una vera rottura inviare ai giornali e alla radio la classifica con i propri brani preferiti e vedersela pubblicare, su carta e nell'etere, dopo parecchi giorni. O addirittura mai.

Bene. Da oggi Rock Online Italia vi dà la possibilità di partecipare ad una serie di classifiche (ma il termine è riduttivo) interattive.
Ogni settimana, infatti, sarete chiamati a dare vita alle nostre nuove Internet Parade (una per le canzoni e una per gli album). E - cosa totalmente nuova - potrete votare qualsiasi disco e qualsiasi canzone: di oggi, di ieri, dell'altro ieri e - se siete così bravi - anche di domani. Più voti riceveremo e più nuove classifiche interattive realizzeremo. Magari inventandocele.
L'indirizzo Internet a cui votare è il solito: www.rockol.it. E non è finita. Tra poche ore partiranno - sempre a cura di Rock Online Italia - i primi "Ital Internet Music Awards", e cioè una specie di Oscar Italiani della Musica dove sarete chiamata votare i dischi più belli e gli artisti più forti del 1996, ma anche i migliori siti musicali, i migliori programmi radio, i concerti più belli, i videoclip... Siccome siamo degli incontentabili abbiamo deciso di varare anche una sezione dedicata a tutto il peggio della musica emerso nel 1996.
Quindi, ricapitolando: da subito potrete partecipare a quattro Hit Parade interattive su Internet. Non male vero? E allora cosa aspettate a contattare il sito musicale italiano dedicato alla musica più forte? Forza, digitate www.rockol.it e... divertitevi.
Ah, dimenticavo; se volete scriverci, potete mandarci una e-mail al seguente indirizzo: rocko@rockol.it

I CURE testimonial del Real Audio 3.0

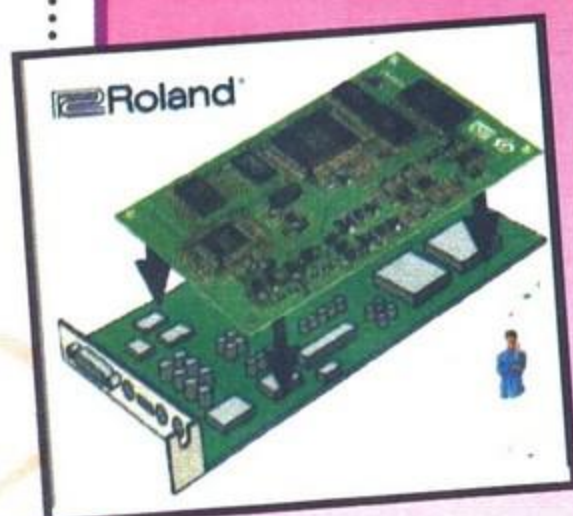
Qualche giorno fa i Cure hanno fatto da testimonial ad una versione aggiornata della tecnologia Real Audio nel corso di un "webcast" di una loro esibizione live. Il sistema, battezzato Real Audio 3.0, migliora la qualità della ricezione audio su Internet da un livello paragonabile a quello di una trasmissione radiofonica in mono a quello di un programma irradiato in stereofonia, sempre che l'utente

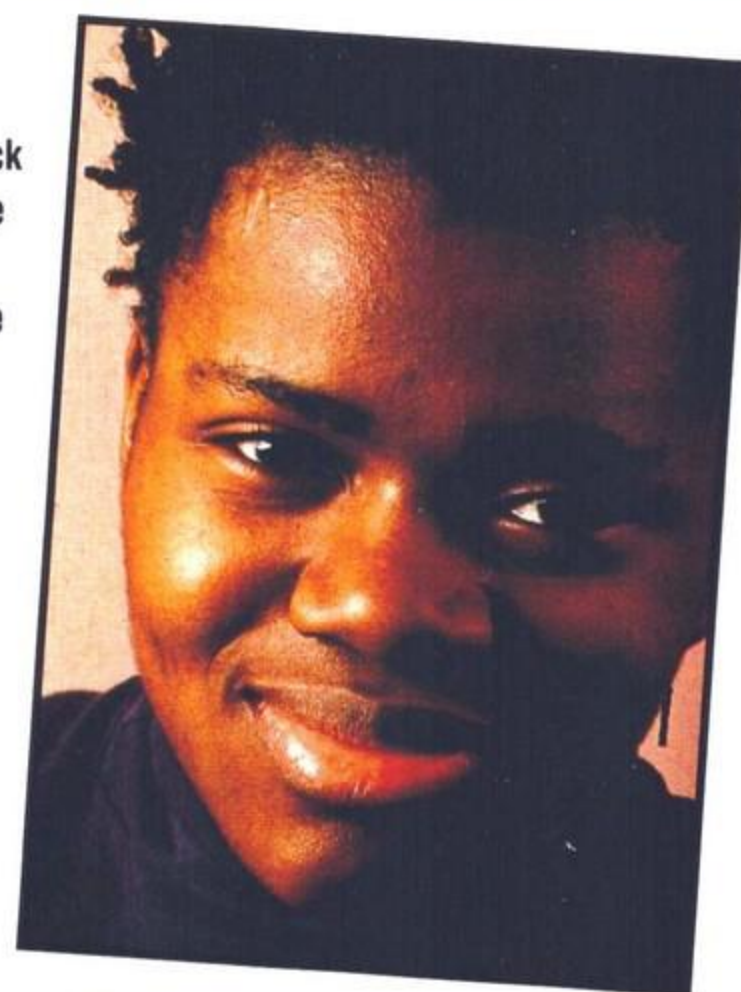
abbia in dotazione un modem a 28.8 kbps di velocità. Disponendo di una connessione ISDN (Integrated Services Digital Network) o T1, la qualità del suono si avvicina a quella di un CD. Secondo gli esperti il quasi monopolio di cui gode il sistema sarà messo in pericolo nel prossimo futuro da tecnologie alternative come StreamWorks e Shockwave Audio e soprattutto dal debutto annunciato delle tecnologie audio on-demand sviluppate da grosse compagnie come Microsoft, AT&T e Netscape.

News Rock online ITALIA News

LANCIATA VIRTUAL SOUND CANVAS
Ora ogni Pc diventa una music station

Giunge da Roland Italy una delle più accattivanti innovazioni della stagione: si chiama Virtual Sound Canvas (una "tela sonora virtuale") ed è in grado di conferire a un PC dotato di normale scheda audio potenzialità finora insperate. VSC 550 (questa la sigla del prodotto) si presenta come un CD-ROM contenente un software capace di emulare un modulo Sound Canvas con compatibilità' GM/GS senza l'aggiunta di alcun componente hardware; costruito per funzionare su Windows 95, installerà sul PC un vero e proprio modulo sonoro Sound Canvas, con possibilità di riprodurre standard MIDI File.

Grazie al Sequencer Cakewalk Express, in dotazione al CD-ROM, si potranno editare e creare MIDI File per poi ascoltarli con Virtual Sound Canvas. In questo modo tutti gli utilizzatori di personal computer disporranno di una vera music station domestica ad alta qualità sonora.

E-CD, PREVALE IL "MULTISESSIONE"

In conseguenza dei problemi di incompatibilità manifestati dagli Enhanced CD di tipo "pre-gap" o "track zero" con alcuni sistemi operativi, molte case discografiche hanno deciso di passare al formato "multisessione", che viceversa sembra non presentare alcun inconveniente. Questo sistema è stato adottato immediatamente dalla Sony Music, titolare dello standard CD EXTRA, e da etichette come MCA, A&M e Rykodisc. Ma ora anche altre major come Warner Music ed EMI si sono decise ad investire le loro risorse nello sviluppo di E-CD di tipo multisessione, che permette di riprodurre il contenuto audio dei CD su tutti i tipi di lettori (con il sistema pre-gap si sarebbero invece manifestati dei problemi anche con alcuni CD-player da auto). La Warner sta già convertendo diversi E-CD di imminente pubblicazione da un sistema all'altro, e già fra una settimana pubblicherà il suo primo Enhanced multisessione, il singolo "New Beginnings" di Tracy Chapman, su etichetta Elektra. Il direttore dell'area multimedia della Elektra, John Melford, sostiene tuttavia che neppure i CD multisessione sono esenti da difetti e che potrebbero manifestare problemi di incompatibilità, ad esempio, con i computer Macintosh di vecchia generazione, non aggiornati con le versioni più recenti di drive CD-ROM e del sistema operativo Apple. La federazione dell'industria discografica americana RIAA sostiene ufficialmente il supporto ed ha richiesto alla Microsoft di collaborare a campagne ed iniziative promozionali per diffondere la conoscenza del supporto fra i consumatori.

IN CRISI I PROGRAMMI MUSICALI DELLA TV INGLESE
Si salva solo Top Of The Pops

La celebre trasmissione televisiva inglese "The White Room", l'unica che abbia ospitato per tre volte gli Oasis, è stata cancellata dal palinsesto di Channel 4. "Non stava guadagnando nuovi spettatori", ha detto Stuart Cosgrove, uno dei direttori; nell'ultimo periodo "The White Room" viaggiava su una media di 500.000 spettatori. Ora la trasmissione pop di maggior rilievo di Channel 4 diventa "TFI Friday", la quale totalizza 1.300.000 spettatori. Intanto continua a godere d'ottima salute la celebre "Top Of The Pops" della BBC, che va ormai in onda da decenni. La BBC ha anzi appena confermato che TOTP (come la chiamano tutti) rimarrà al suo posto al venerdì sera.

TNT Cheat

Uffff! Sono stato tre giorni allo SMAU e ne sono uscito distrutto! Siete stati entusiasti, curiosi, instancabili, ma soprattutto... numerosi! Non mi avete lasciato un istante di respiro... Comunque, stanchezza a parte, sono stato molto soddisfatto di vedervi così competenti e pieni di trucchi da darmi: ne ho fatto una bella scorta per i mesi futuri. Approfitto dello spazio che ancora mi rimane per dare una precisazione. Molti di voi hanno scritto o telefonato per chiedere spiegazioni su come poter guidare la famosa "bullet car" di Screamer. Ebbene, è semplicissimo: basta digitare la parola [TAZOR] durante il gioco, mentre se volete dare le Bullet Car ai vostri avversari digitate [ABURN]. Non riesco proprio a capire come mai si possa dire che questo è un trucco difficile da fare...

Dr. Kernal

MORTAL KOMBAT 3

Riccardo Arsuffi di Torino ha inviato un fax pieno zeppo di nuovi (e vecchi) codici. Ecco un estratto dei più interessanti. Ricordo che per inserire i codici a due giocatori, dovete cambiare il primo, il secondo e il terzo simbolo per il numero di volte indicato.

CODICI DI PARTENZA:

Codice	Descrizione
MK3 0666	Un classico: per giocare con Smoke.
MK3 1995	Per giocare con i personaggi invisibili.
MK3 8000	Per giocare in uno speciale "turbo mode".
MK3 9966	Per giocare in uno speciale "mirror mode".
MK3 8888	Per giocare con dei mega-lottatori.
MK3 1111	Per giocare con dei lottatori magrissimi.
MK3 1000000	Altro classico: per giocare coi cattivoni definitivi.
MK3 12345	Per giocare con dei lottatori altissimi.
MK3 54321	Per giocare con dei lottatori bassissimi.
MK3 831	Per giocare con dei lottatori solo parzialmente visibili.
MK3 603015	Per giocare con dei lottatori che si muovono al rallentatore.
MK3 4862222	Provate a fare la parata e guardate cosa succede...

CODICI A DUE GIOCATORI:

(Ho deciso di lasciare i nomi dei codici inglesi così come me li ha inviati Riccardo)

Codice	Numero
Unlimited Run	466 466
Psyche Kombat	985 125
Randper Kombat	460 460
Dark Kombat	689 422
No Life Bars	987 123
Throws Disabled	100 100
Blocks Disabled	020 020
50% Energia	033 033
25% Energia	707 707
Il Vincitore Combatte Smoke	205 205
Il Vincitore Combatte Noob	769 342
Il Vincitore Combatte Motaro	969 141
Il Vincitore Combatte Shao Khan	033 564
Per giocare a Galaga	642 468
No Cheese	092 771
Shadow Fighters	779 991
One Hit Kill	956 042
Encourage Throws	010 010
Theater-a-Magic	987 666

WARCRAFT 2

Continuo a ricevere una costante quantità di telefonate al Giovedì su questo splendido gioco di strategia della Blizzard. Per disintasare un po' la linea telefonica, ecco di nuovo tutti i codici di cui sono a conoscenza.

Anzitutto, premete il tasto [ENTER] durante una partita. Apparirà una finestrella in basso in cui potrete inserire le seguenti gabolucce:

GLITTERING PRIZES - Aggiunge un sacco di oro, petrolio e legname alle vostre riserve.

VALDEZ - Per avere 5000 unità di petrolio in più.

SHOWPATH - Per vedere subito tutta la mappa.

HATCHET - Per raccogliere più velocemente il legname.

DECK ME OUT - Per avere subito tutti i miglioramenti tecnologici.

EVERY LITTLE THING SHE DOES - Per avere subito a disposizione tutte le magie.

MAKE IT SO - Le costruzioni, le unità e la ricerca tecnologica si ottengono più velocemente.

TIGERLILY - Da digitare per poter scegliere di teletrasportarsi in un altro livello.

ORCx - Per teletrasportarsi con gli orchetti in un altro livello (x). Da digitare subito dopo TIGERLILY.

HUMANx - Per teletrasportarsi con gli umani in un altro livello (x). Da digitare subito dopo TIGERLILY.

IT IS A GOOD DAY TO DIE - Per avere l'invulnerabilità.

UNITE THE CLANS - Per vincere immediatamente uno scenario.

TITLE - Per far muovere più velocemente le unità.

NETPROOF - Molto carino: da provare.

RAYMAN

Per questo capolavoro piattaformico della UBISOFT, Antonello Melis di Sassari mi chiede qualche codice. Nessun problema: eccoti accontentato. Durante una partita potete in qualsiasi momento digitare uno di questi codici:

RAYLIVES - Per avere fino a 99 vite in più.

RAY POINT - Consente di aumentare i punti di energia di Rayman di cinque unità.

RAYWIZ - Per avere un sacco di oggetti in più.

POWER - Indubbiamente il codice più potente di tutti: per avere immediatamente tutti i poteri magici!!!

GOLDFIST - Così potrete abbattere a suon di pugni anche le montagne...

EURO 96

Per questo bel gioco di calcio sugli europei brillantemente persi dalla nostra nazionale, ecco un paio di trucchettini: quando i giocatori si schierano in campo per il secondo tempo della partita premete il tasto [F1] e subito dopo [F3] per cambiare lo schema di gioco e la formazione. La cosa buffa è che questi comandi verranno inviati non alla vostra squadra ma a quella avversaria! La cosa più consigliabile, dunque, è quella di scegliere lo schema 6-1-3, che renderà praticamente inesistente il centrocampo avversario. Inoltre, talvolta è possibile intercettare il rinvio del portiere, standogli semplicemente di fronte e premendo come forsennati il tasto [2]. Se ce la farete, riuscirete a colpire di testa il tiro, ribattendolo direttamente in rete!

DESTRUCTION DERBY

Paolo Maugi di Napoli, che ha viaggiato tutta una notte in treno per venirci a trovare allo SMAU, mi ha passato tre codicilli molto utili per lo splendido gioco "scassamacchine" della Psygnosis.

Nel momento in cui vi viene chiesto di inserire il vostro nome digitate:

!DAMAGE! - Per essere invulnerabili.

REFLECT - Per correre all'interno di un giardino di un monastero!

NPLAYERS - Per scegliere il numero di giocatori.

ACTUA SOCCER

Per il fratello quasi-gemello di Euro 96 Franco Mareggi di Pistoia mi ha spiegato un bel trucchettino. Fate partire il gioco digitando da DOS: SOCCER -01142475549. Otterrete così una nuova squadra di fenomeni chiamata Gremlin XL.

ROAD WARRIOR

Per il seguito di Quaratine della GameTek (un Doom automobilistico), Riccardo Tazzi di Pistoia mi ha inviato questo trucchettino.

Da DOS digitate: [RW 985XWM F7]. Nel menu principale troverete a questo punto una nuova opzione che vi permetterà di caricare direttamente il livello che più preferite.
Inoltre, durante una partita, premendo [F7] finirete immediatamente un livello, passando senza colpo ferire a quello successivo.

Ernesto Zappi di Udine mi ha mandato una lunga e bellissima lettera. Tra i tanti segreti che mi ha spedito, ecco un trucco molto interessante per il bel simulatore di volo della Electronic Arts. Una volta che avete caricato il gioco, prima di cliccare il pulsante "Play Single Mission", premete i tasti [CTRL] + [ALT] + [SHIFT di destra] e sempre tenendoli premuti, cliccate sul pulsante. Ora potrete volare in una missione di una qualsiasi campagna. Questo trucco consente anche di volare con un qualsiasi aereo di nostro gradimento: basta creare una missione tenendo premuti i fatidici tre tasti (visto che due mani non basteranno, fatevi aiutare da un vostro amico), poi uscite e rientrate immediatamente dopo, sempre tenendo pigiati i tre tasti.

CYBER MASTER

Ho fatto un giro allo SMAU, la mostra di informatica più importante d'Italia, durante il mese scorso: ero in incognito (giacca a vento rossa, sciarpa rossa, passamontagna rosso, occhiali da sole rossi), eppure un sacco di gente mi osservava di nascosto come se sapesse chi ero... Mah, travestito così chissà come ha fatto a riconoscermi...

UN NUOVO LETTORE

Vellutoso Cyber Master,
ho dodici anni e sono un nuovo lettore della tua splendida rivista. Ti chiedo per favore di potermi aiutare in un gioco in cui mi sono bloccato. I Taureg ormai mi distruggono non appena mi avvicino alle loro astronavi !!! Come avrai già capito, il gioco è Star Rangers. Ti prego, aiutami. Sono disperato!

Francesco Ghiberti - Firenze

Caro il mio coraggioso dodicenne, eccomi subito in tuo aiuto: i Taureg mi sono sempre stati sui... chip, per cui eccoti una bella carrellata di codici per disintegrarli in atomi minuti minuti.
Digita [JAVA] durante lo svolgimento di una missione per attivare il modo-gabola. Ora potrai inserire i codici.
SHAZAM - Per attivare l'invincibilità.
VITAMINZ - Per rifornirsi immediatamente di propellente e di munizioni.
SCOTTY - Per avere il warp infinito.
CAMEO -Per attivare l'autopilota warp.
DUST - Per poter volare attraverso le navi avversarie e qualsiasi oggetto.
ISEEU - Per vedere le navi nemiche in qualsiasi punto della mappa.
BOGONS - Molto carino: una risata non fa mai male...
ZOOMERZ -Per aumentare la velocità di gioco.
VOIZIS -Per vincere la missione in esecuzione in quel momento.
VOIZIF - Per perdere la missione in esecuzione in quel momento.
VOIZIX - Per giocare immediatamente la missione numero X (X da 0 a 9).
VOIZI! - Per giocare immediatamente la missione numero 11("=12, £=13, e così via).

PADRE E FIGLIO IN DIFFICOLTÀ

Affabile Cyber Master,
ti scrivo a nome mio e di Luca, mio figlio (10 anni), visto che ci siamo bloccati alla quinta missione di Absolute Zero, uno sparatutto ambientato nello spazio. Ci puoi aiutare? Considera che Luca ha una smisurata fiducia nelle tue capacità. Spero che non lo (ci) deluderai.
Grazie e arrivederci.

Tommaso Andreoni - Genova

Deludere un'accoppiata padre-figlio che riesce a giocare assieme ai videogames? Giammai! Ho dato una veloce scorsa alla mia biblioteca di trucchi e penso di aver trovato ciò di cui Luca sta tanto fiduciosamente attendendo da me. Quando fate partire una nuova partita nel menu principale (opzione "New Game"), invece di inserire il vostro nome, digitate [Magazine Review] (attenti alle maiuscole). Il risultato sarà stupefacente: potrete immediatamente accedere a tutte le missioni del gioco, saltando così quella benedetta quinta missione che vi fa così tanto disperare.

MOTO: IL VENTO TRA I CAPELLI

Silvioso (?!?) Cyber Master, ho disperata necessità del tuo infallibile aiuto: non riesco a superare quella maledetta sequenza di combattimento contro gli altri motociclisti. Come devo fare per recuperare il visore a infrarossi? La motosega ce l'ho già, ma i Sandman soccombenti si autodistruggono sempre. In sintesi, cosa cavolo devo fare?

Andrea Giunti - Verona

Caro Andrea, mi sa proprio che stai sbagliando strategia di combattimento... Per prima cosa, la motosega va bene con tutti i motociclisti, tranne tre: quello che possiede la moto con l'iperaccelerazione va colpito con la catena, come con la catena vanno anche combattuti i Sandman. Per recuperare la catena, devi combattere il motociclista che la possiede tirandogli addosso il fertilizzante. A parole sembra un po' difficile, ma vedrai che così riuscirai a impadronirti del visore.

Cosa mi compro per Natale?

Sfolgorante Cyber Master,
sono molto indeciso sull'acquisto di alcuni giochi di strategia come Caesar II, Command & Conquer e Civilization II. Sono sicuro che con la tua Cyber Intelligenza tu possa darmi una risposta.

Max Brandi - Genova

Beh, così mi inviti a nozze, o prode Max. Questi tre giochi, pur essendo tutti degli ottimi prodotti di strategia, sono molto diversi tra loro. Caesar II è un mix tra gioco di economia e di combattimento ed espansione militare. E' indicato a quanti amano entrambi questi aspetti di gioco. In alternativa, potresti dare un'occhiata a Lords of the Realm (Impressions) e a Conquer AD. Command & Conquer è invece un gioco di (quasi) puro combattimento, dal momento che il denaro serve unicamente per acquistare nuove unità e costruire nuovi edifici (che a loro volta consentono di acquisire nuove unità). Il gioco è in tempo reale, per cui non avrai molti momenti per pensare e sarai in perenne corsa contro il tempo. Si tratta di un gioco che ha avuto un successo enorme, che ha un disco di espansione (Covert Operations) e che tra poco avrà un secondo episodio (Red Alert). Se vuoi un po' di adrenalina nel sangue, questo è il gioco che fa per te. Civilization II è invece il prodotto "più intelligente". Creato dal mitico Sid Meier, vi fa giocare come il condottiero di un popolo che dovrete guidare sulla via della civiltà. Dovrete affrontare combattimenti e scontri militari, ma anche tutti quei problemi di civiltà, di economia e di ricerca tecnologica, che rendono a mio parere questo gioco il più affascinante e longevo gioco di strategia di tutti i tempi. Certo che non è furiosamente veloce come C&C. In ogni caso, si tratta di ottimi prodotti che valgono decisamente il loro prezzo.

Cosa mi compro per Natale 2

Ciao Cyber Master,
per prima cosa grazie per la continua e accurata informazione nel mondo dei PC. Ti scrivo per farmi consigliare da chi di PC se ne intende. Vorrei acquistare un Pentium 133 con 16 Mb di RAM. Ma con quale scheda acceleratrice? Matrox Millenium, Stealth 64 3240 PCI, Stealth 3D 2000...? Tieni conto che utilizzo il PC in Windows 95 e (soprattutto) giochi 3D Dos.
Un urgentissimo grazie.

Stefano Calugi

Caro Stefano, mi hai passato una bella gatta da pelare. Consigliare ora una scheda video, è un po' come azzeccare un tredici al Totocalcio. Infatti, si sta assistendo ad una trasmigrazione sempre più marcata dal mondo Dos a quello di Windows 95, e ogni scheda dà il meglio di sè o in un ambiente o nell'altro. Inoltre, stanno arrivando le schede video 3D (VIRGE, 3Deffects, ecc.), di cui non esiste ancora uno standard di fatto. Comunque, la soluzione che mi sentirei di proporti è la seguente: prendi una Diamond Stealth 3D 2000, che oltre a costare relativamente poco e ad essere l'unica scheda 3D ora sul mercato, permette il supporto del 3D accelerato VIRGE. Nel caso in cui lo standard di questo benedetto 3D tra un annetto o due cambi, tu avrai potuto godere dei servigi di una scheda tridimensionale già da ora, senza per questo aver dovuto spendere un occhio della testa. Stai solo attento a comperare le versioni dei giochi che supportino la tua scheda. Ad esempio, Descent 2 viene venduto con supporto VIRGE solo su richiesta, per cui informati sempre su questo aspetto prima di ogni acquisto.

Il dopo-Sacchi...

Onnipotente Cyber Master,
ho assolutamente bisogno del tuo aiuto per sapere come diventare manager della Nazionale Italiana a Scudetto. Ci ho provato in tutti i modi, ma non ci riesco proprio! Aiutami!

Luca Angeletti

Temo che tu sia incappato nel bug (errore di programmazione) che tutti i possessori di Scudetto temono di più... Pare infatti essere praticamente impossibile "fare le scarpe" a Sacchi. Nonostante molti lettori affermino di essere ormai in grado di vincere anche cinque scudetti di fila, nessuno di quanti ho contattato per avere un riscontro in merito sembra essere mai riuscito a salire sulla panchina degli azzurri. Ho contattato anche la Domark, e pare che questo bug non sia presente nelle altre versioni di Scudetto focalizzate sul campionato spagnolo, inglese, francese e tedesco. Invito quindi i lettori che ce l'abbiano fatta ad essere il nuovo cittì italiano a contattarmi per lettera o telefonicamente, così da scoprire in quale modo questo bug possa essere aggirato. Ebbene sì: qualche (rara) volta anche il Cyber Master non è così onnipotente...

CYBER MASTER

Nome: ....

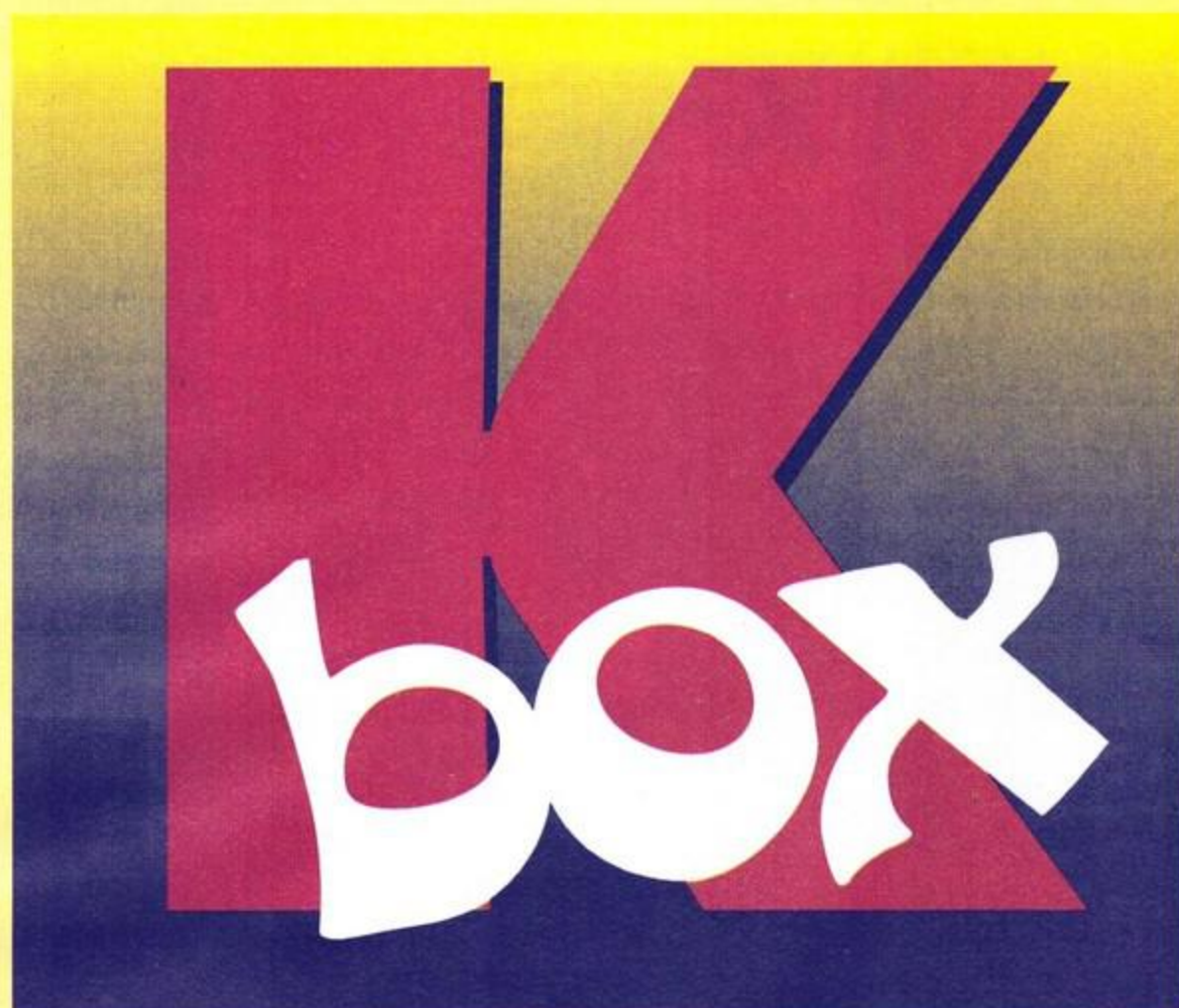
Cognome: ....

Indirizzo: ....

Età: ....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso
Edi.Progress - via Pagliano, 37 - 20149 Milano

Ciao ragazzi! Come ve la passate? Io benissimo, anche perché non vedo l'ora che nevichi per farmi una sciatina. Sono anche ansiosa del prossimo Natale. Chissà cosa mi regaleranno Cyber Master, Dott. Kernal e i miei spasimanti... Mi piacerebbe una copia di Quake tutta per me! Ma se qualche ammiratore volesse regalarmi un collier di diamanti, accetterei volentieri! Baciotti.

Silvia

TANTA VOGLIA DI PROGRAMMARE

Cara Silvia, ho una domanda da porti. E' da parecchio tempo che mi interesso di computer, ma non ho mai provato a programmare. Andare per negozi e cercare libri o programmi che mi aiutino nel mio intento non è servito a molto, dato che spesso gli stessi negozianti non sanno neanche cosa vendono. Per questo motivo non ho mai acquistato nulla, per paura di buttare via i soldi. La mia domanda è: potresti suggerirmi qualcosa per imparare a programmare videogames in 3D a un prezzo ragionevole e che mi permetta di fare dei progressi? Spero in una risposta e ti ringrazio anticipatamente.

Guido

Caro Guido, mi sono documentata appositamente per la tua richiesta specifica, e sono venuta a conoscenza che la programmazione di videogiochi in 3D si sta spostando sempre più sotto Windows 95, grazie all'introduzione dei nuovi engine grafici quali DirectX e QuickTime VR. Quindi ti posso consigliare di scegliere qualche "tomo" che tratta della programmazione sotto Windows 95. Ti assicuro che dovrai passare parecchio tempo prima di capirci qualcosa, quindi armati di buona pazienza e studia con costanza.
Altrimenti potresti buttarti su un terreno in sicuro sviluppo, quale Internet. Recentemente è stato introdotto il nuovo linguaggio di programmazione JAVA, che permette di offrire alla rete routine e applets multimediali (animazioni e suono). Anche in questo caso in libreria puoi trovare tutto quello che ti serve. Sono molto complete e esaurienti le collane della Apogeo. Non mi resta che salutarti con un grosso SMUCK, e augurarti buona fortuna.

MOTO E MANAGERIALI... CHE PASSIONE!

Simpaticissima Silvia, avrei bisogno di un piccolo favore. Potresti gentilmente pubblicare una lista di videogiochi manageriali per PC tipo il bellissimo Space Bucks della Sierra, e anche di videogiochi manageriali belli in generale? Purtroppo non ne vedo molti in circolazione, a parte il suddetto, Grand Prix Manager... e poi? Inoltre vorrei sapere perché NON esistono belle simulazioni di corse motociclistiche per PC.
Cybersaluti.

Claudio Perazzo - Rapallo (GE)

Caro Claudio, lo sai che abiti in una bellissima città? Pensa che ho una nonna che abita a Recco, praticamente a un tiro di schioppo da te, che come ben saprai è la "patria" della focaccia al formaggio!!! Per quanto riguarda i simulatori di moto, ti confermo che non esistono in questo momento dei programmi del genere... ma tra qualche mese ho saputo che uscirà Motocross X della Time Warner, un bellissimo simulatore di motocross dalla grafica esaltante. Purtroppo devo dire che non ci sono altre case software in procinto di commercializzare un simulatore di motociclismo. Il perché non lo so, ma penso sia dovuto al fatto che questi programmi non vendono un granché... Per quanto riguarda i giochi manageriali, potrei dartene una sfilza infinita, ma mi limiterò a consigliarti alcuni titoli che mi sono particolarmente piaciuti: Scudetto (Domark), F1 Grand Prix Manager (Microprose), Team F1 (Europress - nuovissimo!!!), 1860, Transport Tycoon, A-Train. Inoltre potresti allegare alla lista i classici Simcity, Simtower e SimIsle.
Spero di averti dato delle buone dritte.
Bacini.

L'ALTRA FACCIA DI GP2

Carinissima Silvia (non ne sono sicuro, ma da come ne parlano...), sono un vostro lettore da ormai due anni e leggo il K-box di ogni numero perché lo trovo fantastico. Penso sia inutile dirvi quanto

siete bravi nel vostro lavoro e vi dico solo che K lo leggo tutto, e dico tutto, in un solo giorno (anche di meno).
E' la prima volta che provo a scrivervi e non so neanche se mi pubblicherete, ma non fa niente, non mi arrenderò certo per questo.
Non so per quale motivo non vi abbia mai scritto, forse perché non ho grossi problemi di cui parlare, forse perché non avevo argomenti interessanti, ma comunque adesso lo sto facendo e sto scrivendo la mia lettera in base alle critiche mosse da Stefano Serni e Mario riguardo al mitico gioco Grand Prix 2.
Comincio subito con Mario assicurandogli che nessuno ti obbliga a comprare il gioco, quindi se non si hanno le possibilità si rinuncia (discorso forse da egoista), ma purtroppo la realtà è così, ed è veramente difficile cambiare le cose nella nostra società.
Volevo rispondere in particolar modo a Stefano Serni che accusa sotto tutti i punti di vista Grand Prix 2, dicendo cose che a mio parere non sono vere.
Prima di tutto io non ho trovato nessuna differenza tra le emozioni che ti dava IndyCar Racing o NascarRacing e Grand Prix 2; anzi, secondo il mio modesto parere penso sia di gran lunga più esaltante una gara giocata con Grand Prix 2 che con IndyCar.
Forse perché sono un grande appassionato di F1, ma sono sicuro che chiunque abbia provato il gioco sia della mia opinione. E purtroppo non puoi neanche dirmi che non abbia giocato a IndyCar Racing o NascarRacing, perché ti comunico che questi due giochi non hanno segreti per me, e non sto esagerando, dato che ho passato mesi interi a smanettarci sopra.
E non credo assolutamente che tu sia riuscito a ottenere una pole eliminando gli aiuti offerti dal computer, come dice giustamente anche la nostra Silvia (ormai sei una dei nostri), perché non ci credo, e a maggior ragione non ti credo perché il gioco lo posseggo anch'io e non puoi inventarti le cose.
Quindi, mio caro Stefano, penso che tu non abbia centrato il tuo obbiettivo, e un'ultima cosa: non è assolutamente vero che anche nei circuiti ovali la stessa curva è sempre diversa... hai provato a correre per duecentocinquanta giri sulla pista Michigan? E mi vieni a dire che la curva è diversa? Ma non diciamo baggianate!
Con questo ho finito...
Forse sono stato un po' troppo critico, ma dovevo sfogarmi, soprattutto con le persone che prima di parlare, in questo caso scrivere, non accendono il cervello, e soprattutto non dicono le cose come stanno. Ci sentiremo assai presto, almeno credo. Grandissimi bacioni a tutta la redazione.

Daniele Pagnotta - Roma

Ohi! Ohi! Sento odore di bruciato!!! Prima di tutto vorrei fare da mediatrice tra Daniele e Stefano...
Dunque, è innegabile che abbiate due diversi punti di vista su un gioco tanto atteso quanto criticato quale Grand Prix 2. Non per questo si deve essere così "rudi" nel criticare un altro punto di vista.
Semmai, caro Daniele, avresti dovuto esaltare le doti che hai trovato positive in Grand Prix 2. Certo è che questo gioco è stato, anche in redazione, esaltato e stroncato allo stesso tempo.
Personalmente trovo assurdo che si debba acquistare un gioco che offre le sue migliori prestazioni su computer altamente professionali e costosi...
A questo punto mi compro un gioco da "sala giochi" (scusate il "gioco" di parole...). Ora come ora è possibile offrire all'utente un prodotto qualitativamente valido, senza che quest'ultimo richieda hardware avanzato e costoso. Vedi F-22, recensito nello scorso numero di "K", che pur avendo una grafica pari a quella di EF-2000 gira tranquillamente su un Pentium 100.
D'altro canto non si può dire che Grand Prix 2 sia facile da giocare! Come ho già detto, non sono riuscita a fare un giro dopo aver eliminato qualsiasi tipo di aiuto (e non facciamo le solite battutine del tipo "Donne al volante...").
Abbiamo dato voce a due schieramenti differenti: chi ama e chi odia Grand Prix 2. E' ovvio che chi vuole ribattere lo potrà fare scrivendo a questa rubrica.
Bye Bye.

DOV'È FINITO IL DIVERTIMENTO?

Idilliaca Silvia, ti scrivo per sapere da quanto sei nell'ambiente informatico, in quanto la vera causa della mia lettera è un'inchiesta riguardante il divertimento coi videogiochi di oggi in confronto a quelli di "ieri".
Mi spiego: ho cominciato a giocare a cinque anni con lo ZX Spectrum delle mie vicine di casa; poi mi sono "accattato" con mio fratello un C64, e quei periodi non li dimenticherò mai.
Ora in casa, oltre ai tre C64, abbiamo un 486 DX4/100 e un Pentium 200, ma non mi sembra di divertirmi come ai vecchi tempi, in cui finire Bubble Bubble o Zak McCracken significava essere "Dio sceso in terra".
Da qui giunge spontanea la domanda: sono io che sono nostalgico e non ammetto che il mio pupillo stia sotto due metri di terra, oppure effettivamente tempo fa la giocabilità era maggiore? Ti saluto e spero che tu e la redazione possiate essermi in qualche modo d'aiuto.
Un colossale bacio con tantissimo affetto.

Tuo Nicola

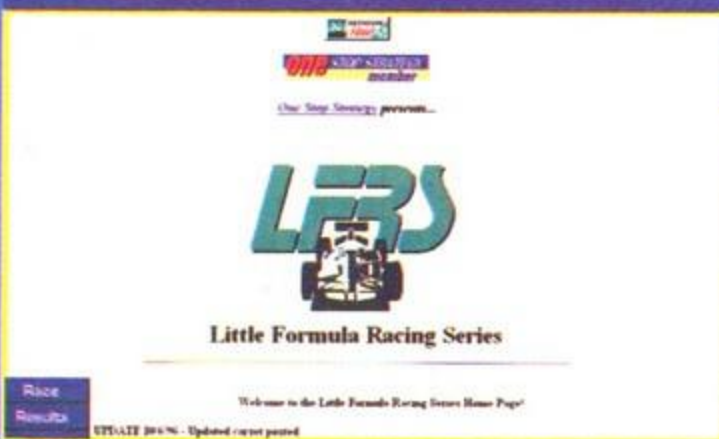
Caro Nicola, mi hai riportato indietro nel tempo... Non ti dico da quanto tempo lavoro nel campo informatico, altrimenti risaliresti facilmente alla mia età, e sai che non è carino parlare di anni a una donna. Comunque non posso che darti pienamente ragione... a metà.
Difatti, se noti, tutto ciò che è novità (e non solo nel campo informatico) ci impressiona maggiormente prima di averlo sperimentato. Ad esempio, ti ricordi quando sei uscito la prima volta da casa col motorino come eri "elettrizzato"? Pensa adesso quando guidi lo stesso mezzo... la novità è sparita, e non provi più quelle emozioni che provavi allora! La prima volta con un computer, per me, è stata davvero esaltante. Ricordo che con il mio mitico 286/33 giocavo delle ore a Zac McCracken. Oggi sono costretta a non giocare con alcuni prodotti perché richiedono un hardware esagerato. Ma non vuol dire che se avessi l'opportunità di giocarci non mi divertirei... anzi! Quando ci arrivano in redazione delle nuove avventure, e le facciamo girare sul nostro Pentium 166, il divertimento è assicurato!!! Luca, Giampaolo, Fassina e Pitone iniziano ad ululare come lupi affamati, e io suggerisco loro le soluzioni degli enigmi (che la maggior parte delle volte sono sempre corretti!). Forse ti mancano i bei tempi, piuttosto che i vecchi programmi... Forse ti mancano quei momenti con tuo fratello... ho forse ragione? Non crucciarti, caro Nicola... usciranno giochi che ti faranno dimenticare quei bei tempi! Un megakiss.

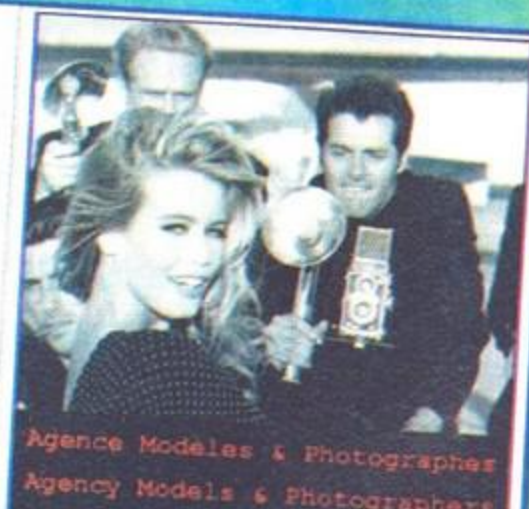
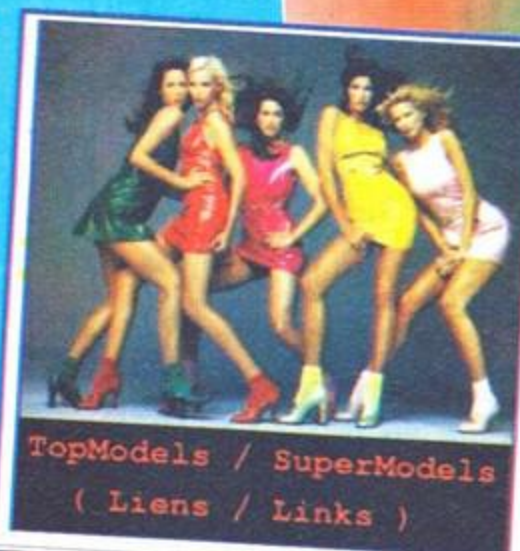
INTERNET

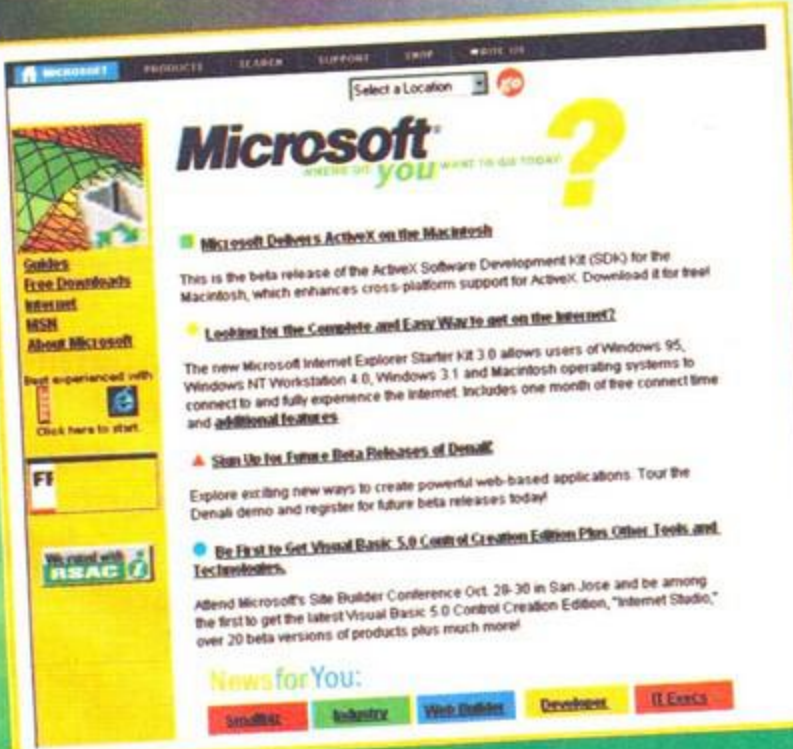
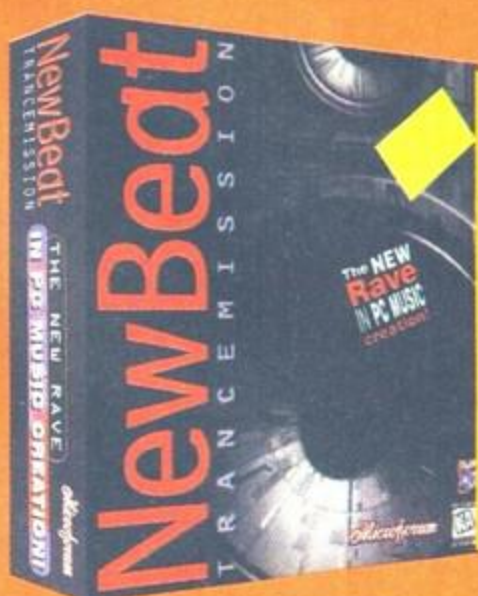
HIT PARADE

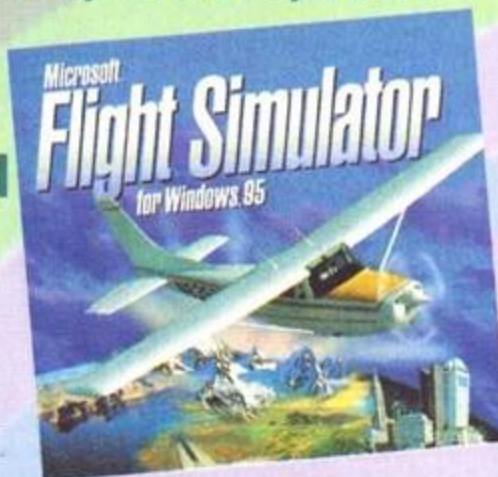
Anche questo mese K vi propone alcuni siti interessanti, che a nostro giudizio vanno assolutamente visitati. Buona navigazione.

http://www.3drealms.com/
Il mitico sito della casa produttrice di Duke Nukem 3D. In questo sito potrete scaricarvi la versione shareware di Death Rally, e leggervi tutte le novità che riguardano Duke NUkem 3D.

http://members.aol.com/lfrsl/index.html
Il Campionato del mondo di Grand Prix 2 è in corso di svolgimento al suddetto sito. Le spiegazioni su come iscriversi e partecipare sono presenti nelle pagine HTML. Molti italiani sono in gara... perché non ci provate anche voi?

http://ten.net/Home.html
Finalmente è possibile giocare in rete Internet ai migliori giochi del momento: Duke 3D, Quake, Command & Conquer, Crimson Sands, Necrodome, Panzer general, Warcraft, Deadlock, Big Red Racing e Jagged Alliance.
Confrontatevi con i giocatori di tutto il mondo, e pregate che durante il gioco nessuno in Italia sia collegato... altrimenti dovrete aspettare parecchio tempo per le connessioni!!! Alla fine, però, ne vale veramente la pena!
Spiegazioni su come giocare in rete si possono trovare direttamente nel sito.

http://www.geocities.com/Holliwood/2780/index.html
Non so come la pensate voi, ma qui in redazione siamo molto sensibili al fascino femminile (Silvia compresa!!!)... E' per questo che ogni tanto ci "sollazziamo" la vista guardandoci le più belle donne del mondo, così generose nel loro splendore. In questo sito, rigorosamente casto e puro quanto basta, potrete vedere le Top Model in foto inedite. FAVOLOSO!

http://www.microsoft.com/
E' inutile che spenda delle parole su cosa rappresenta Microsoft... ma vi consigliamo comunque di visitare il loro sito multilingue, dove potrete trovare parecchi programmi da scaricare, compreso il nuovissimo Microsoft Explorer 3.0 in Italiano. In redazione lo usiamo abitualmente, in quanto è molto veloce e ha una interfaccia davvero graziosa.

Microforum®
MASTERS OF THE NEW ART

NewBeat
TRANCEMISSION
The NEW Rave IN PC MUSIC creation!

DIVENTA REDATTORE AERONAUTICO

C'è voluto più di un mese per leggere le centinaia di lettere giunte in redazione.
Sono dieci i prescelti, e al primo posto si è classificato Filippo Arduino di Trento. A lui vanno i complimenti della redazione! Volevamo ringraziare, inoltre, tutti i lettori che ci hanno scritto, per l'impegno e l'affetto dimostratoci.
Di seguito potete leggere il testo del vincitore, dandovi intanto l'appuntamento per la prossima prova. La sequenza corretta è:
9/8/5/2/4/10/1/7/3/6/11

I prescelti!

1) **Filippo Arduino** - Trento
2) **Rita Pambieri** - Reggio Emilia
3) **Carmine Giubilo** - Napoli
4) **Rocco Tancredi** - Cerignola (FG)
5) **Lorenzo Garavaglia** - Pavia
6) **Luca Ravizza** - Udine
7) **Michele Fornasetti** - Milano
8) **Giacomo Capellaro** - Bologna
9) **Amerigo Basilari** - Firenze
10) **Elena Giussani** - Belluno

In un lampo mi sedetti sul sedile di comando a sinistra. Tante ore sui libri e sulle riviste specializzate mi avevano fornito un background culturale in materia aeronautica non indifferente. Tanto più che grazie a mio padre avevo conseguito il brevetto di volo ultraleggero e qualche nozione di volo l'avevo. Già, ma un Airbus A320 NON E' proprio ultraleggero. Istintivamente afferrai la cloche e controllai l'altimetro: 20.000 piedi. "Non male" dissi tra me e me; nel caso qualcosa fosse andato storto, avrei avuto qualche minuto, prima di impattare al suolo come una zucca matura, per accendermi l'ultima sigaretta. Cercai il display multifunzione che mi indicasse la rotta di volo; sapevo che gli aerei di linea hanno una mappa elettronica che visualizza tutti gli aeroporti sul quale il velivolo transita. Ma come accedere alla mappa? Premendo freneticamente qualche pulsante, giunsi ad una schermata che sembrava essere la mappa della zona circostante. Notai che un grosso aeroporto non distava più di 700 miglia circa. Giunti ad una distanza utile, avrei comunicato la situazione alla torre che avrebbe provveduto a tirarmi giù con l'ILS, il sistema di atterraggio strumentale. Come una folgore, un terribile presentimento si impossessò di me. "La situazione è da film; e nei migliori film il carburante non basta mai" mi sussurrò la vocina del gufo dentro di me. A confermare i miei sospetti, un preoccupante cicalino cominciò a suonare e la lancetta del serbatoio a girare in senso antiorario come farebbe un orologio impazzito. Il fulmine che aveva scosso il gigante di metallo doveva aver - guarda te che culo - colpito il serbatoio che aveva cominciato a perdere. Febbrilmente, cercai sulla mappa un pianoro dove poter effettuare uno schianto di fortuna limitando il più possibile i danni alle zone abitate. Se dovevo andarmene, sarebbe stato carino portare con me meno gente possibile. Zoommando su quella che sembrava una zona di campagna, vidi un piccolo dat luminoso a sole 10 miglia dalla mia posizione. Mi concentrai su quel piccolo puntino che sembrava essere la mia unica speranza: decisi di scendere di quota per esaminarlo a vista e mettermi in eventuale contatto radio. Spensi il pilota automatico e spinsi delicatamente la cloche in avanti: gradualmente, vidi che l'altitudine diminuiva. Giunto a 5000 piedi, ristabilizzai l'aereo e chiamai via radio quello che sembrava essere un piccolo aeroporto. Una voce assonnata mi rispose dopo diversi tentativi di comunicare: "Chi è a quest'ora?" "Salve, sono un Airbus in avaria: non è che mi noleggereste un qualche centinaio di metri di pista per un atterraggio di emergenza?". Ho immaginato la sua espressione nel girarsi nella torre e vedere un bestione del genere che si avvicinava alla misera pista. "Questo è un campo di paracadutisti! Atterrano solo Cessna, Pilatus e Dakota! Non si può atterrare con un Airbus!!". Cercai di spiegargli che non avevo tempo per uscire sulle ali e limare via il materiale in sovrappiù e quando lo convinsi che la mia compagnia (fittizia, ovviamente) avrebbe ripagato i danni, iniziai la procedura. Man mano che mi avvicinavo, il campo di volo mi ricordava il fatiscente "aeroporto" del pilota pazzo di Fandango. Mi passarono di fronte agli occhi le immagini dei più famosi piloti di tutte le epoche, dal Barone Rosso a Maverick, e chiesi l'aiuto di tutti gli improvvisati piloti che mi avevano preceduto. La velocità era di 200 nodi: abbassai i flaps e l'aereo cominciò a perdere velocità. Non avevo spazio per aumentare la potenza e ristabilizzarmi sui 200. Decisi di saltare quel passo della procedura e planare. L'indicatore di stallo cominciò a lampeggiare ed una sensazione di vuoto allo stomaco mi avvertì che non avevo ancora mangiato e che stavo perdendo quota troppo velocemente. L'aereo cominciò a traballare ed io abbassai i carrelli: il muso dell'Airbus era preoccupantemente basso. Mi ricordai delle mie esperienze (virtuali) di atterraggio sulle portaerei dove regolarmente spaccavo il carrello anteriore, oberato dal troppo peso. Dalla radio gracchiavano urla incomprensibili:"Sei troppo basso! Sei troppo veloce! Sei troppo..." e la trasmissione cessò quando, con la punta dell'ala, troncai di netto l'antenna della torre di controllo! Il più gradualmente possibile, cercai di tirare a me la cloche per alzare il muso. Un urto spaventoso mi avvertì che il carrello posteriore aveva toccato terra. Nel panico, tirai a me alcune leve e, dopo la bambola gonfiabile ed il portacenere aspiratutto, attivai gli aerofreni. L'aereo si inclinò in avanti poggiando sul carrello anteriore e, schiantandolo, regolarmente. Come una Fenice, immaginavo il "mio" aereo scivolare sulla pista in una scia di scintille che lo facevano apparire un razzo più che un Airbus! Cercai di mantenere l'aereo entro i bordi della pista con i timoni comandati dai pedali: più che un A320 sembravo pilotare un triciclo. Oltrepassata la pista, cominciai ad arare il campo del contadino dirimpettaio falciando ogni cosa al mio passaggio. Un urto più forte degli altri mi fece sbattere il grugno sulla bolla dell'orizzonte artificiale di fronte a me. Mentre un velo rosso calava sui miei occhi, il mio pensiero fu che non avevo neanche fatto in tempo ad accendermi l'ultima sigaretta...
Miracolosamente, mi ripresi. Il sangue ormai coagulato mi incrostava la faccia; con un Fresh & Clean mi pulii. Cliccai sulla crocetta in alto a destra: "USCIRE DA FLIGHT SIM?" Cliccai su SI, su AVVIO, su CHIUDI SESSIONE e fu allora POSSIBILE SPEGNERE IL PC.

CAPITAN MAX presents

TOP game

Questi dati sono stati rilevati nel periodo **SETTEMBRE-OTTOBRE** con la preziosa collaborazione di:
ASTROCOMPUTER (02/786174 Roma);
PERGIOCO (02/29524256, Milano);
SOFTWARE UNIVERSE (02/4230010 Milano).

LEGENDA:

▲ = IN SALITA
▼ = IN DISCESA
❑ = STAZIONARIO
NE = NEW ENTRY

PC CD-ROM

Pos.		Titolo
1	❑	Grand Prix 2
2	❑	Quake
3	NE	The Pandora Directive
4	▲	Duke Nukem 3D
5	NE	Network Rally Championship
6	❑	Need for Speed
7	NE	Warcraft II ITA
8	▲	Fifa Soccer '96
9	▼	Civilization II
10	▼	Phantasmagoria ITA

MAC

Pos.		Titolo
1	NE	Warcraft II
2	NE	Phantasmagoria
3	▼	Doom II

SATURN

Pos.		Titolo
1	NE	Exhumed
2	NE	Bubble Bobble
3	NE	World Wide Soccer 97

PLAYSTATION

Pos.		Titolo
1	❑	Formula 1
2	NE	Tekken II
3	▼	Resident Evil

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ABSOLUTE PINBALL

PRO: Buona la grafica e la giocabilità.

CONTRO: Mancanza di realismo della pallina.

KOMMENTO Non possiamo che sottolineare le pregievoli qualità di giocabilità, del settaggio della grafica in "tempo reale" (ovvero durante il gioco), e della semplicità complessiva che caratterizza questo prodotto.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FABLE

PRO: Grafica notevolissima ed animazioni grandiose. Grande interattività con l'ambiente e con i personaggi circostanti.

CONTRO: Niente di particolare, se vi piace il genere; forse l'unico neo è il sonoro.

KOMMENTO Fable è un ottimo gioco, non presenta delle pecche particolarmente importanti, di conseguenza se vi piace il genere punta e clicca non fatevi scappare questo prodotto della Telstar, altrimenti... guardate altrove.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ASTROROCK

PRO: Veloce, immediato, le astronavi sono molto bene animate.

CONTRO: Troppo semplice, ripetitivo, un po' spoglio.

KOMMENTO Astrorock è un gioco carino, ma diventa presto ripetitivo. È uno sparatutto divertente, a cui si gioca sempre volentieri una partita veloce, ma che non incatena al video, nonostante una buona velocità e un buon ritmo di gioco. Complessivamente Superstardust, recensito qualche numero fa, gli è superiore.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DESTINY

PRO: Grande quantità di mezzi, truppe, terreni e invenzioni. Possibilità di giocare scenari già preparati. Grande longevità. Modalità multiutente fino ad 8 giocatori

CONTRO: Interfaccia grafica brutta e confusa Niente di nuovo rispetto a titoli analoghi

KOMMENTO Niente di nuovo sul fronte occidentale... Destiny è un gioco in tutto e per tutto simile all'ultima creatura di Sid Maier, Civilization. I meccanismi di gioco sono identici. Le innovazioni consistono nel gioco in multiutenza, non più una novità per i giochi di strategia, e nella malaugurata scelta di una interfaccia grafica 3D.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

WOODSPELL

PRO: Bellissima grafica, ottimo il sonoro e le musiche dei Tazenda. Gradevolmente seri gli enigmi.

CONTRO: Gioco un po' troppo settorializzato. Richiede un Pentium per girare al meglio.

KOMMENTO Il gioco è interamente in stile cartoon, e le animazioni sono veramente fatte a regola d'arte. Anche i dialoghi sono ben fatti e interpretati, e un elogio va fatto a tutti coloro che hanno curato il sincronismo tra animazione e suono.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TIMELAPSE

PRO: Bellissima grafica. Enigmi complessi. Interfaccia semplice e intuitiva. Realismo storico e geografico.

CONTRO: Richiede un hardware superiore al 486/66 per girare correttamente. All'inizio è un po' "lento".

KOMMENTO Non si può dire che Timelapse sia un'avventura da tenere in poco conto. La complessità degli enigmi, l'ambientazione e la grafica ne fanno un prodotto di prima scelta e da acquistare sicuramente. Gli amanti del genere potranno guizzare tra gli enigmi proposti... Una chicca da non perdere!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MECHWARRIOR - MERCENARIES

PRO: Altre missioni, altri mech, altre battaglie: tutto a vantaggio di chi ha adorato Mechwarrior 2 e Ghost Bear Legacy (e li ha finiti); la gestione finanziaria dà un qualcosa in più rispetto ai precedenti capitoli;

CONTRO: Se non siete proseliti della FASA lasciate stare; se non sapete come si pilota un mech (e bene), Mercs non fa per voi.

KOMMENTO Se non avete mai giocato a Mechwarrior 2 e volete iniziare, Mercs è un buon inizio, se avrete la pazienza di imparare tutto SENZA manuale.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

THE GENE MACHINE

PRO: Bellissima grafica bidimensionale Bella ambientazione Sonoro digitalizzato piacevole, e buona qualità della recitazione degli attori Molto longevo

CONTRO: Molto difficoltoso Pianificazione degli enigmi un po' astrusa Scarsa interazione con i personaggi

KOMMENTO L'atmosfera dei romanzi di Giulio Verne riaffiora in tutto il suo splendore. Alcune discutibili scelte dei programmatori, come la limitata interazione con gli altri personaggi, e gli enigmi un po' astrusi compromettono il fascino del gioco.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MEGARACE 2

PRO: Ottima grafica e sonoro, esaltante durante le prime ore di gioco

CONTRO: Alla lunga è troppo ripetitivo, non si può settare la difficoltà, manca l'opzione multi-player

KOMMENTO Nettamente migliorato rispetto al primo Megarace, ma manca ancora di quella capacità di coinvolgimento che ha caratterizzato alcuni suoi "concorrenti". Tuttavia se ne può considerare l'acquisto specialmente da parte di chi non possiede un computer estremamente potente

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Pandora Directive

PRO: Divertente, coinvolgente, grande libertà d'azione, tecnicamente all'avanguardia.

CONTRO: Ci vuole un computer massiccio per godersela al meglio, se non vi piacciono i film...

KOMMENTO Se vi piacciono le avventure divertenti, fantasiose e ben realizzate, The Pandora Directive è il prossimo titolo da acquistare. Se invece non siete appassionati, forse è il caso di dargli comunque un'occhiata: non sapete cosa vi perdereste.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MUMMY

PRO: Trama profonda, filmati digitalizzati ben fatti, atmosfera cupa e coinvolgente.

CONTRO: Niente spostamenti animati, ritmo lento in principio, aspetto datato.

KOMMENTO Nonostante qualche mancanza di fondo, mi sento di consigliare Mummy agli appassionati di avventure dotate di una certa profondità, anche se il gioco non aggiunge alcuna novità al panorama videoludico esistente. In fondo, anche se l'aspetto appare datato, il gioco riesce ad appassionare, e questa è sempre la cosa più importante.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MONSTER TRUCK MADNESS

PRO: Ottima grafica in bassa e alta risoluzione, grande varietà di circuiti, modalità in Multiplayer, struttura dei tracciati innovativa e divertente e grande varietà di mezzi

CONTRO: Richieste hardware esagerate e sonoro non eccezionale

KOMMENTO È un ottimo gioco; ogni aspetto è seguito con attenzione, non lasciando spazio a critiche considerevoli. La grande varietà di circuiti, la ricchezza dei paesaggi e le caratteristiche innovative, rendono il gioco divertente e dinamico. Purtroppo la richiesta hardware è monumentale e certamente non tutti possono permettersi dotazioni del genere.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DOWN IN THE DUMPS

PRO: Grandissimi filmati e grafica, molto divertente l'idea dell'ambientazione e certi particolari schifido-urfidi-poltigliosi. Un bel concept!

CONTRO: Salvataggi e caricamenti vari non sono esenti dai siparietti, troppo lunghi e - a lungo andare - monotoni.

KOMMENTO Un gran gioco, che mixa divertimento e grafica con risultati veramente eccezionali. Tutto da giocare e, soprattutto, da guardare: ci sono un sacco di particolari da scoprire anche negli angoli più remoti... se avete uno stomaco abbastanza resistente.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TIME COMMANDO

PRO: Coinvolgimento immediato; bella grafica; trama originale; realizzazione armi/scontri perfetta; audio da latrato; gira bene anche su un Pentium 60

CONTRO: Longevità scarsa: a livello facile lo si finisce in 2 giorni; caricamento delle posizioni salvate troppo lento

KOMMENTO Senza troppe pretese, TC si fa apprezzare per la sua trama e gli scenari dove l'azione si svolge. Ancora una volta la semplicità ha fatto centro e stupisce come titoli molto più pretenziosi non girino altrettanto bene su macchine di media potenza. Un po' più longevo e sarebbe stato un possibile titolo dell'anno.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TEQUILA & BUM BUM

PRO: Grafica e animazioni da vero cartone animato, musica di atmosfera, spiritoso e divertente.

CONTRO: Richiede molto spazio su hard disk e propone troppe pause durante i caricamenti.

KOMMENTO I personaggi divertenti, le ottime animazioni e l'immediata giocabilità rendono il gioco un titolo molto piacevole e divertente, caldamente consigliato agli appassionati di avventure che hanno voglia di divertirsi con un programma rilassante e spiritoso. Un bel gioco di avventura italiano, che ha ben poco da invidiare a tante famose produzioni estere.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ROAD RASH

PRO: Molti bellissimi filmati inseriti nel gioco, belle musiche, originale l'idea di uno sportivo-picchiaduro, alta giocabilità.

CONTRO: Impossibilità di cambiare il punto di vista, poco realismo sui tempi in gara.

KOMMENTO Interessante questa novità della EA che introduce una nuova idea, senz'altro ben realizzata, con un'alta giocabilità.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TOMB raider

PRO: Grandi ambienti da esplorare, grafica e sonoro OK, giocabilità e atmosfera al massimo, Lara è buona come il pane.

CONTRO: In bassa risoluzione i pixel sono un po' grandi, ha bisogno di hardware potente.

KOMMENTO Tomb Raider è un gioco grandissimo: coinvolgente, divertente, innovativo, tecnicamente all'avanguardia, giocabile e longevo. In una parola: imperdibile.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

NEED FOR SPEED S.E.

PRO: Nonostante l'apporto grafico sia notevole, il gioco risulta molto fluido in alta risoluzione anche su un Pentium "scarso". Per ottenere ottimi risultati occorre acquisire una certa padronanza di manovra, ma il gioco risulta di immediata giocabilità anche per i meno esperti.

CONTRO: Chi possiede la precedente versione non può trovare stimoli irresistibili, per cui l'acquisto è sconsigliato.

KOMMENTO Se vi era sfuggito (imperdonabilmente) il mitico NFS e il rombo di motori vi provoca una piacevole sensazione, ora avete un'opportunità per rifarvi. Non perdetela assolutamente.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Software Universe®

CONSOLLES® department

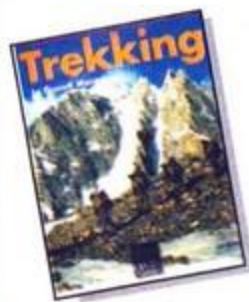
PUNTI VENDITA

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

GAMES CD

11th Hour	99.900
7th Guest	37.900
Big Red Racing	98.000
Bio Forge	49.900
Blam! Machine Head	95.000
Broken Sword	95.000
Buried in Time (Ita)	95.000
Burn Cycle	85.000
Command & Conquer	99.900
Command & C. Data Disk	39.900
Civilization II	99.900
Congo	95.000
Conqueror	95.000
Conquest of the new World	95.000
Cyclemania (Ita)	49.900
Dark Forces	49.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95.000
Descent 2	89.900
Dig (Ita)	telefonare
Doom II	49.900
Doom Mania I or II -OEM-	39.900
Duke Nukem 3D	79.900
Duke Nukem 3D (Ita)	95.000
Earth Siege 2	95.000
Enemy Nations	95.000
F1	39.900
F1 G.P.2	89.900
EF 2000 ITA	119.900
Fifa 96 ITA	88.900

Fifa 96	79.900
Fifa Soccer	49.900
Flight Light (Ita)	78.000
FX Fighter (Ita)	78.000
Gabriel Knight II	99.000
Grand Prix Manager	95.000
Hardline	95.000
Hexen	84.900
Hi Octane	39.900
Ice & Fire	95.000
Inca	49.000
Inca II	39.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	79.900
Iron Assault	49.900

GAMES CD

King Quest VII (Ita)	95.000
Last Dynasty (Ita)	79.000
Light House	124.900
Links LS Golf	124.900
Little Big Adventure	49.900
Lost In Time 1+2	49.900
Lords of Midnight	95.000
Magic Carpet II	99.900
Mad Dog Mc Creek I+II -OEM-	49.900
Magic Carpet (Ita)	49.900
Mega Race -OEM-	37.900

Michael Jordan in Flight	49.900
Mirage	99.000
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Mortal Kombat III	89.900
MTV'S Slam Scape	95.000
Nascar Racing	39.900
NBA Live 95	49.900
NBA Live 96 (Ita)	89.900
Need For Speed	79.900
Need For Speed Spec. Edition	89.900
NHL 96	118.000
Olympic Games	94.900
Olympic Soccer	94.900
Pagan Ultima VIII	49.900
Pandora Directive	telefonare
PGA Tour Golf 96	118.000
Phantasmagoria (Ita)	134.900
Phantasmagoria	99.900
Pinball 95	69.900
Police Swat	89.900
Pray for death	59.900
Primal Rage	49.900
Prisoner of Ice (Ita)	telefonare
Quake	89.900
Rebel Assault - Ribassato!	37.800
Rebel Assault II	99.000
Ripper	124.900
Rugby World Cup 95	39.900
Safe Cracker	94.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	75.000
Scorched planet	94.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000

GAMES CD

Shivers	89.900
Sensible World of Soccer Euro 96	75.000
Spectre VR	105.000
Silent Thunder	95.000
Silent Hunder	79.900
Star Trek DSNH	89.900
S.T.O.R.M.	telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
System Shock	49.900
Tennis Int. Open	49.900
Terminal Velocity	98.000
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Tilt	85.000
Top Gun (Ita)	95.000
Torin's Pasage(Ita)	95.000
Uefa Championship	75.000
U.S.Navy Fighters	49.900
War Craft 2 (Ita)	95.000
World Rally Fever	75.000
Wing Commander III	49.900
Wing Commander IV	telefonare
Wings of Glory	39.900
Woodruff (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	49.900
Z (Ita)	114.900

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

Tel. 02 - 42 300 10

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®**?
- Vuoi diventare un **Consolles Departement® Point**?

telefona 02-42.22.684!

La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:

Abbonam. annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa

QUI PUOI USARE

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Vendo per PC Magic Carpet Plus, Bioforge (Edicola), Alone in the dark, Warcraft 2 Expansion Set, Elite First Encounters. Tutti su CD-ROM. Su dischetti vendo Quarantine, Soccer Kid, LHX Attak Chopper (Big Games), Pit Fighter (BG), Robocod.

Telefonare al numero 0342/701728 e chiedere di Matteo.

Vendo giochi in confezione originale per PC CD-ROM: Wing Commander IV (Lit. 60.000), Master Levels for Doom II (Lit. 30.000), Rebel Assault (Lit. 60.000), Wolf Pack (Lit. 25.000), Inferno (Lit. 25.000), The Last Bounty Hunter (Lit. 45.000).

Telefonare al numero 0425/68108 e chiedere di Angelo.

Vendo giochi per PC CD-ROM: Dark Forces, Fifa Soccer 96, Duke Nukem 3D. Tutti i giochi sono con manuali e confezioni originali.

Telefonare al numero 0382/26642 e chiedere di Luca.

Vendo i seguenti giochi per PC Floppy: Test Drive III, Risky Woods, Super Space Invaders, The Two Towers, Eight Ball Deluxe a Lit. 45.000. Inoltre vendo i seguenti CD-ROM: Odissea di Omero a Lit. 70.000 e Ultimate Body Blows (picchiaduro) a Lit. 45.000.

Telefonare al numero 0585/244232 e chiedere di Andrea.

Vendo i seguenti giochi per PC rigorosamente originali: Steel Panther, Romance of the 3 Kingdoms IV, The Masterpiece Collection (6 giochi SSI), Warhammer, Fantasy Fest (4 giochi SSI), Dark Sun II, The Great War, Ufo Enemy Unknown, UFO2: Terror from the deep, Dark Legions a Lit. 35.000 cad., spese di spedizione escluse. Inoltre vendo Dominus (Lit. 25.000), Warcraft II (Lit. 45.000), Hammer of the Gods (Lit. 30.000).

Telefonare al numero 06/35451480 e chiedere di Marco.

Attenzione! Per chiunque possieda un Amiga!!! Pochi mesi fa è nato un nuovissimo club Amiga a cui si può iscrivere chiunque. L'iscrizione è gratuita come anche i giochi. Alcuni di questi sono: Fifa Soccer, Formula 1 GP, The Settlers, Dune, Player Manager 2, Sensible World of Soccer, Chaos Engine e tantissimi altri. Per avere maggiori informazioni scrivete o telefonate a:

Auriemma Luigi, via F.lli Cervi 32, 20098 S.Giuliano M.se (MI) - Tel. 02/98240207.

Scambio i seguenti titoli su CD-ROM: Warcraft II, Full Throttle, Megarace, Silent Hunter, Warlord II Deluxe, e altri..

Telefonare al numero 0141/532818.

Cerco per PC CD-ROM o su floppy: Monkey Island I e II originali con scatola, Sam&Max originale con scatola. Massimo a Lit. 40.000 o li scambio con NBA Live 95 e Flight of the Amazon Queen su PC CD-ROM originali e con manuale.

Telefonare al numero 0187/717603 e chiedere di Francesco.

Vendo/Scambio i seguenti giochi su CD-ROM: Mechwarrior 2, Command & Conquer, Ruad Warrior (Quarantine 2), Inca 2. Vorrei scambiarli con Duke Nukem 3D, Quake.

Telefonare al numero 0342/736133 e chiedere di Luca.

Vendo per PC Magic Carpet Plus, Bioforge (Edicola), Alone in the dark, Warcraft 2 Expansion Set, Elite First Encounters. Tutti su CD-ROM. Su dischetti vendo Quarantine, Soccer Kid, LHX Attak Chopper (Big Games), Pit Fighter (BG), Robocod.

Telefonare al numero 0342/701728 e chiedere di Matteo.

Vendo a Lit. 20.000 ciascuno dei seguenti titoli originali per PC CD-ROM: The Journeyman Project Turbo, Novastorm, AEGIS The guardian of the fleet, Tornado, Empire Soccer, Megarace, Savage Warrior, lemmings the Chronicles, War in the Gulf, Reunion e Dawn Patrol. Vendo, inoltre, a Lit. 30.000: Druid, Indycar Racing II, Privateer e The Vortex Quantum Gate II.

Telefonare al numero 0586/808834 e chiedere di Marco.

Vendo giochi per PC CD-ROM: Conquest of the New World, ATF Advanced Tactical Fighters e NHL 96. Tutti originali con scatola e manuale, a Lit. 45.000 l'uno.

Telefonare al numero 0362/325280 e chiedere di Andrea.

Vendo i seguenti giochi originali, completi di loro manuale e confezione: Flight Simulator 5.0, Descent, Fist Armored, Raptor, Evocation 2, Terminal Velocity, Crusader no remorse, Savage Warrior, Game for Dance. Prezzo da concordare.

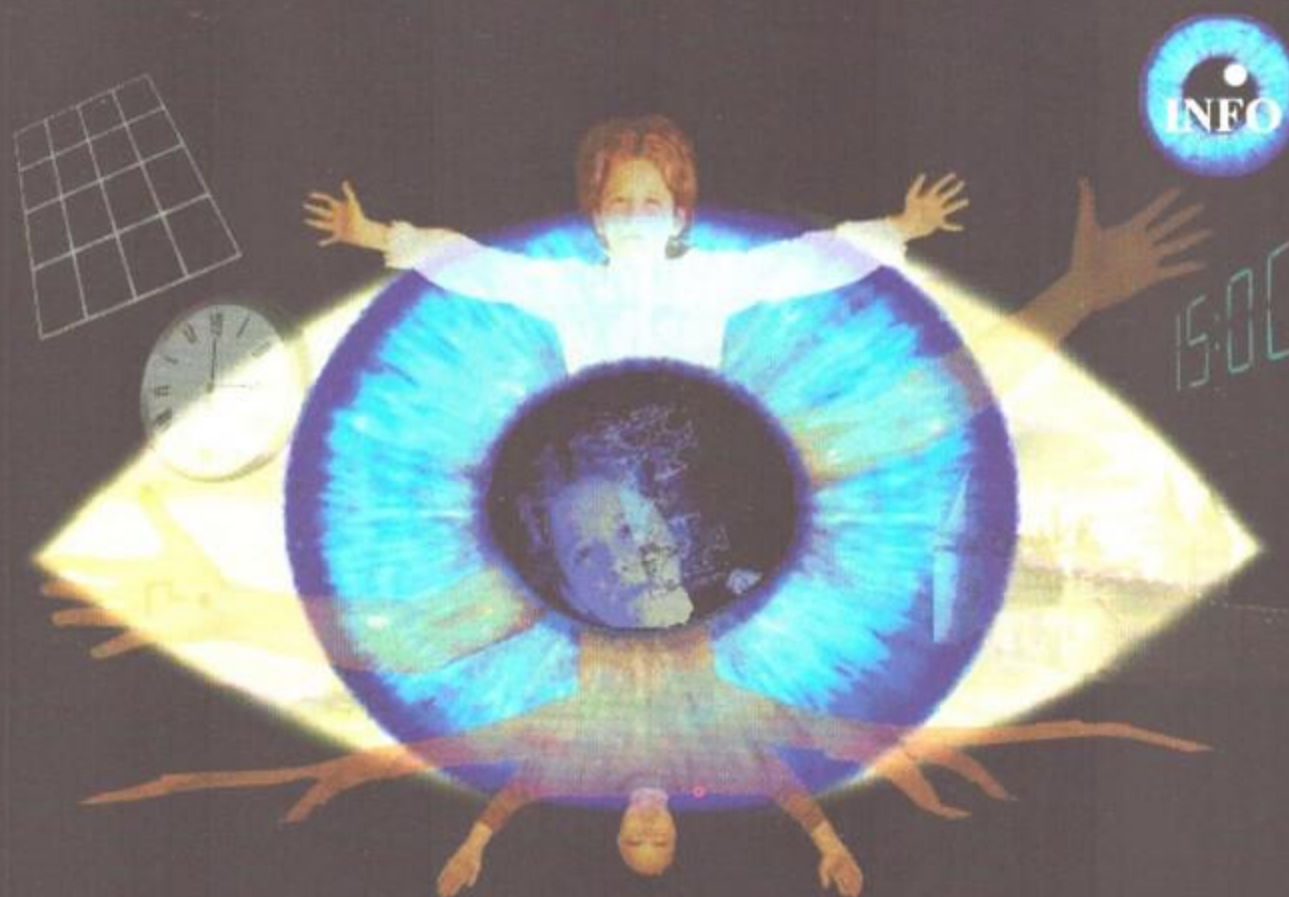
Telefonare al numero 06/9994824 e chiedere di Vittorio.

Vendo a Lit. 60.000 Timon & Pumbaa's Jungle Games, su CD per Macintosh. Sono 5 giochi fantastici Disney, nuovissimi in confezione originale non ancora disponibili in Italia!!!.

Telefonare al numero 02/57977932 e chiedere di I.Imeri.

Vendo per PC CD-ROM i seguenti giochi originali: NBA Live 95 & Flight of the Amazin Queen al prezzo di Lit. 40.000 cad. e a Lit. 80.000 insieme. In più offro Gunship originale in omaggio su floppy.

Telefonare al numero 0187/717603 e chiedere di Francesco.

BLUE ICE

"NIENTE È COME SEMBRA A PRIMA VISTA, GUARDARE NON È VEDERE!"

PC - CD-ROM

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399